
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
月刊
GAMEST
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト
Jun. 1993 No.92
平成5年6月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第10号通巻第92号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
6
530
yen
えーい!この攻略が目に入らぬか!
ファイターズヒストリー
戦国エース/ダークエッジ
V・V/海底大戦争
ストリートファイターII'ターボ
NEW GAME PATROL
キャディラックス
アウトランナーズ
ナックルヘッズ
シャドーフォース
ハットトリックヒーロー'93
スーパーワールドコート/
魔法大作戦
パワー最強バリバリゲーム
マクロスII
餓狼伝説2
ワールド
ヒーローズ2
ガイアポリス
ゲーメスト&カプコン ゲーム企画受賞式
大好評連載最終回
餓狼伝説
―新たなる闘い―

キャッチ・ザ・ハート

TAITO®



CRIMINAL TERMINATION

SUPER CHASE

スーパーチェイス　クリミナルターミネーション　TM





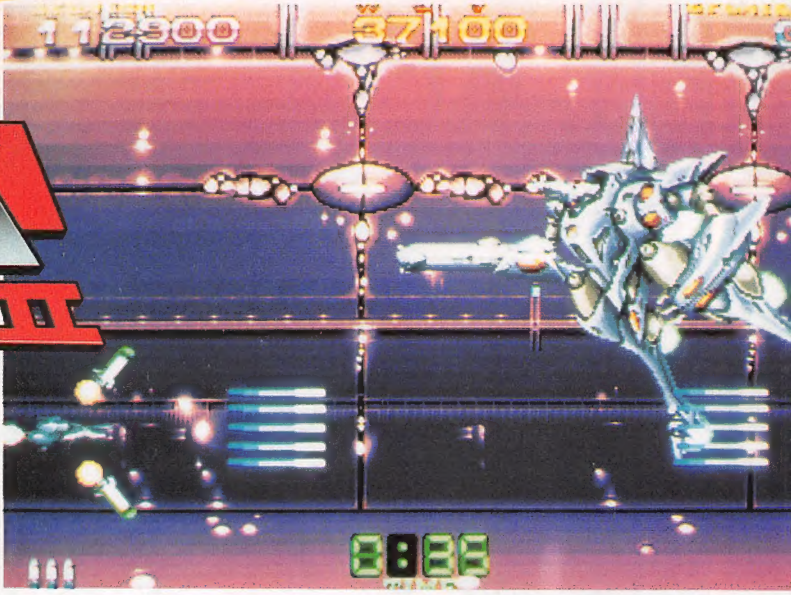




近日登場!
2人対戦プレイ
WORLD HEROES 2™
凄い奴らがやってくる!
ニューヒーロー6人登場!!
総勢14人の英雄達がキミを待つ!
デスマッチもニューリアル!!
10カウント制で思うぞんぶん戦え!
同キャラ対戦ももちろん可能!!
実力勝負で白熱バトルだ!
©A.D.K. 1993 ALL RIGHT RESERVED.
開発元
ADK
株式会社エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

SCOOP! スクープ

担当：石井ぜんじ



超時空要塞 マクロス MACROSS II

©BIG WEST ©BANPREST

マクロスの続編、マクロスIIがバンプレストで制作中という情報を編集部で入手。開発途中のマクロスIIの取材に成功した。いったいマクロスIIはどんなゲームなのか？ここにその一部を報告しよう。

あのマクロスの続編、マクロスIIがバンプレストから発売される。今度は横スクロールシューティングで、面ごとに決められた規定点数をクリアしないと先に進めないという独特のシステムを持ったゲームだ。

新しいシステムだけに、いろいろな問題点もあると思われる。ゲーメスト編集部でも、いくつか意見を出してきたぞ。まだまだ開発途中なので、発売されたときには面白くなっていることを期待しよう。

バックストーリー

ゼントラーディ、メルトランディ、人類の3つ巴の戦いから数十年。人類の文化に参加することを望んだ、一部の戦闘巨人族の協力を得て地球は再興した。だが人々はその繁栄に酔いしれ、文化は腐敗しつつあった。

そこに到来した次なる敵、マルドゥーク。彼らは歌を持ち、それによってゼントラーディたちを支配しながら宇宙を流転してきたのだ。

ゴシップレポーターの神崎ヒビキは、真実の戦争を伝えるために、その新たな敵と統合軍の戦闘を取材するために、民間用バルキリーで宇宙へ向かう。しかし、そこに漂う破壊された異星人の艦の中で彼が見つけたのは、ひとりの少女であった……。

彼女の名はイシュタル。ヒビキは、密かにその少女を地球に連れ帰る。だがそれにより、彼は地球の存亡をかけた戦いの中心へといやおうなく導かれることになってしまうのだった。

新システム導入

マクロスIIは、今までのシューティングになかった新しいシステムを取り入れている。それは、面をクリアしたときに規定の点数に達していれば何機死んでもかまわないというものだ。

これはなかなか画期的なシステムで、慎重な逃げるプレイでなく、ガンガン撃ちまくるプレイが要求される。編隊を全部撃ったり、建物をぶっ壊したりするとアイテムが出るので、どんどん取りまくって点数をひたすら取りまくろう。

しかし、そのかわりに敵弾などに当たってしまうと、煙をはいてしまいパワーダウンしてしまう。パワーダウンしてしまうと耐久力のある敵に対しては倒すのが遅れ、規定点数を満たすのがキツくなってくるわけだ。もちろん、一発も当たらないほうが点が稼ぎやすい。

このように、各面をクリアしていくわけだ。

1人プレイ、ダブルスプレイの場合は、EASY・NORMAL・EXPERTの3つのコースから選んでプレイすることになる。ダブルスプレイの場合は、2機の合計点数でノルマに達するかどうか勝負することになる。

対戦プレイの場合は選べる面は9面、プレイヤー同士、どれだけ点が争えるかというバトルだ。

操作方法は、左がショットで右がボンバーという実にわかりやすい操作系。操作自体は実に簡単だぞ。

インカムやプレイ感などがこの新しいシステムによりどう変化するのか？期待と不安を感じつつ、バンプレストへテストプレイに向った。

システム構想

特異なゲームシステムを取り入れた横スクロールシューティングゲーム。その基本は、言うなればタイムアタック風のルールをアレンジしたものだ。

1P PLAY

ステージごとに持ち時間が定められている。この時間内であれば、何度やられてもゲームオーバーにならない。ただし、パワーダウンするし、しばらくコントロールできなくなる。時間内に一定の得点以上であればステージクリア。規定点数以下だと、そこでゲームオーバー。

2P DOUBLES

基本的に1P PLAYとほぼ同じシステム。1プレイヤーと2プレイヤーの得点の合計でクリアできるかが決まる。ただし、ステージをクリアするための規定点数が若干高く設定されている。

1P VS 2P

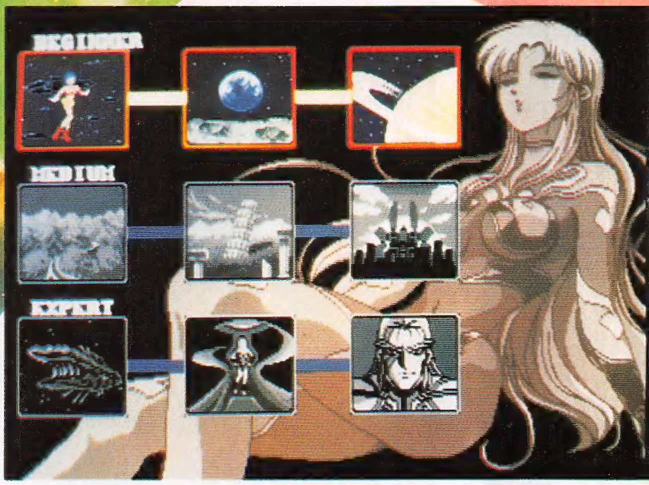
1ステージだけの1本勝負。好みの9ステージから競うステージを選んで遊べる。プレイヤー同士のどちらが高得点を挙げられるかを競う。時間内に高得点を挙げたほうに勝利のメッセージが流れる。



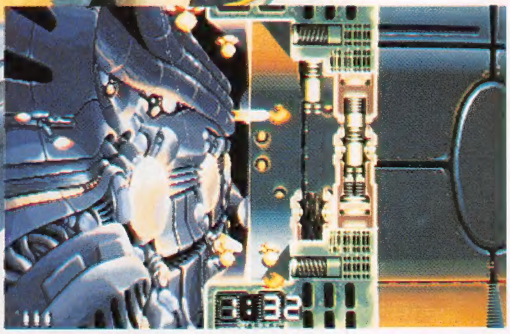
規定スコアクリアできず。







コースセレクト。万里の長城やピサの斜塔なんて面も。



あやしいところは撃ちこもう。勲章がバリバリ出現!!要塞内へと進入する。



ステージ1ボス。爆撃機形態に変型して突進してくるぞ。

プレイした感触

やはりこのゲームの一番の特徴は、面をクリアするのに一定の点数を稼がないといけないという点だろう。このシステムのためか、小さいザコ戦闘機がたくさん出てきて、それを撃ちまくる楽しさがある。敵の弾数もそう多くはないので、最初のうちは撃つことに専念できる。

また、柱や橋などの建築物を壊すと、たいてい点数アイテムが出現する。アイテムが出そうなところを、バリバリ撃ちこんで稼ぐのがかなり面白い点だ。

ただ、やられてしまうとパワーUPが落ちてしまう。最弱になってしまうと、ボスと戦うときになかなか倒せず、クリアがとてもつらくなってしまうということが言える。この点は、改良を重ねていって、ぜひ復活できるシステムを作ってほしいと感じた。もちろんボンバーも使えるので、いざというときにボンバーがあればその場は乗り切ることができる。

2Pのダブルスは、2人協力プレイで合計の点数がノルマを越えられるかどうかを楽しむゲームだ。現在の段階では、1Pよりかなり簡単に感じた。やはり2機のパワーが強く、どんどん敵が破壊でき実に爽快だ。1Pより2Pのほうが気楽にとっつきやすい感じがするので、難しくし過ぎないようにすればかなり楽しめそう。

1PVS2Pのいわゆる対戦モードは、ステージを選んでどちらが点数を稼げるかを競うもの。2人プレイで遊んでいるのとそれほどあまり変わらず、前のほうで編隊を撃ったほうが有利という感じだった。対戦プレイは、お互いに駆け引きがあったほうが面白いので、まだまだ改善の余地があると思う。その点については、編集部からはいろいろなアイデアを出してみた。

マクロスIIは、今までのシューティングにはないシステムを持っているだけに注目したいゲームだ。

アイテム

マクロスIIでは敵を倒すとさまざまなアイテムが出現する。取っていけないものはないので、取れるだけ取ろう。

勲章

編隊を全部倒したり、特定の場所に弾を撃ちこむことによって出現する。連続して取ると点数がどんどん上がっていく。

Bアイテム



画面中の敵すべてにダメージを与える核反応弾をストックする。

Fアイテム



ファイターに変型する。広がりはあまりないが、正面に対してはとても強い。

Mアイテム



前方に直進するミサイルを、自機の上下に1本ずつ発射する。

Gアイテム



ガウォークに変型する。2WAYなので広範囲に撃てる4段階にパワーUP。

Hアイテム



自機の前方に2本ずつ、ホーミングミサイルを発射する。3段階にパワーUP。

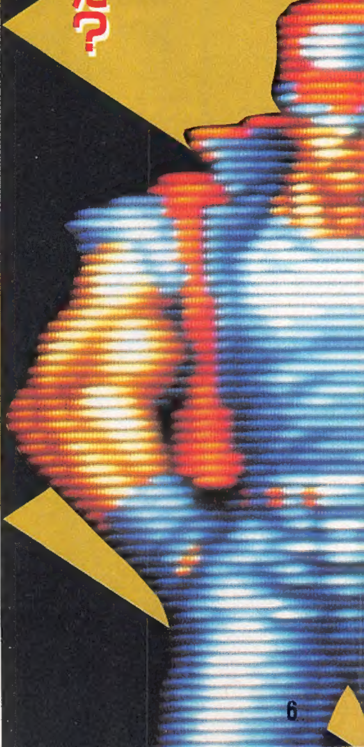
※ゲーム画面は開発中のものです。

もうチョイで君も伝説だ!!

餓狼伝説2

避け攻撃はマスターできたか？キャンセル技はどうだ？闘いに輝きをもたらすこの記事を読め！

監修 石井ぜんじ



対CPU戦 あとは、コレだけマスターしろ。CPU戦は君の手の内だ。

対コンピュータ戦《上級編》
超必殺技当て〜る法

当たるとキモチヨイ必殺技の数々。これらをコンピュータにうまく当てて、カッコよく勝とうぜ。

C・LAN

みんな超必殺技はもう出せるようになったであろうか？最初のうちは出るだけで「お〜出る出る」と感動してたりしたが、最近になって超必殺技を「当てたい」と思うようになってきたのではないだろうか。

ここではCPU戦で、超必殺技を「当てる」パターンをいくつか紹介していこう。

パワーゲイザー編

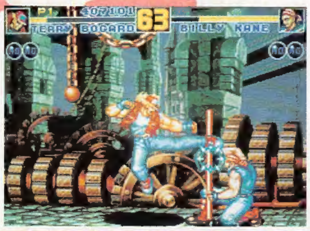
今までに紹介されたものとして、まずクラウザーがある。ライン攻撃をガードさせて出すというものだが、これ以外でも、端に追い込んだときに使える。バックダッシュをするが後ろに空間がないためくらってしまうのだ。

難しいが、ビリーの起き上がりにライン跳ばしキャンセルゲイザーを出す方法もある。ライン移動をビリーがガードすればくらってくれるぞ。

超裂破弾編

ベアに決める方法を。ライン移動をガードさせ、しゃがみジャブ×2、大足払いキャンセルで出す(大足は当てる)。

またチンに遠くで出すと、くらってくれたりもするぞ。



ムズイけどきまれば気持ちいい。

鳳凰脚編

次にキムだが、これは多くの敵に当てることができるのだ。

そしてチン。立ち小パンチでハラ(赤いとき)やケツ叩きを誘って出せば当たる。ハラはもちろんガードしてからね。

お次は東丈。ライン移動をガードさせて前にジャンプ。すると東はスライディングかハリケーンアッパーを出すので、着地で出せば入れることができる。方向をすばやく見極めることが大事だ。

アンディには小足払いで昇龍弾を誘って当てよう。

舞には、起き上がりに小半月斬を出すとムササビがよくくるので、ガード鳳凰が可能。

最後にローレンス。しゃがみ小パンチでブラッディスピンを誘い、ガードしてすぐに出せばヒットするぞ。赤くなってからは立ち小パンチで誘うこと。



よしきたあ！走れーーっ!!

その他編

パワーゲイザーとほぼ同じ使い方ができるのがスクリューアッパー。ローレンスの起き上がりにも使える。

ファイアーブレスは端にクラウザーを追い込んで使うとよく当たる。

超必殺忍蜂は鳳凰脚の応用で、挑発を誘って当てたり、キムの飛翔脚をガードしたあと、端に近ければ当てることができる。

爆雷砲、ダイナマイトに関しては研究中だ。ではまた。

対コンピュータ戦《上級編》
キャンセル技で遊ぼう

気分よく勝ちたい人はこれ。相手に反撃の権利はない。

RIK君

これだ。これだよ。対コンピュータで気分よく勝つ方法。今回は占い師C・L○N教授がキムの半月斬はめを、そして私RIKが舞の忍蜂はめをお教えしよう。くれぐれもコンピュータ戦のみということを忘れないように。

その1 キムで遊ぶ

やり方。立ち小パンチ、立ち小キックのどちらかを出し、キャンセル（つまりレバー入力を素早く行い連続にすること）して半月斬を出す。すると相手（コンピュータ）は、ガード→ガードになるので、すかさず再び立ち小から半月斬を入れる。

これで相手はガード→ガード…と、相手は動けずに負けてしまうのである。〃相手は何もできない〃…何も出来ないということは、相手の自由を奪うということ。こいつはすばらしい！

サディスティックな人たち



そしてすぐ半月斬。これで相手は動けなーい！！



まずはライン移動などから立ち小パンチをガードさせる。

餓狼伝説2 対戦トレンドパターン その2

今月も対戦に関しての情報をチェック!

にはまらないであろう。

・**対ベア**
ライン移動から入れる。逃げられてしまう場合も。

・**対ビリー**
避け攻撃で転ばせてから半月斬。

・**対アクセル**
遠目の間合いから。こいつに対してだけは立ち小キックから入る。

・**対クラウザー**
ライン移動をガードさせてから立ち小パンチで入ろう。

その2 舞で遊ぶ

舞の場合、小キックからのキャンセル忍蜂を使う。そのほかはほぼキムと同様だ。

・**使えるキャラ**
最初の8人ではチンとベア以外のキャラに決まる。無敵技を持つキャラにはたまに返されることはある。

・**対十平衛**
十平衛に対してだけは、立ち小パンチから入る。これで終わり。

・**対ビリー**
三闘士ではビリーにのみ決まるのだ。入り方が難しい。まず例によって棒横跳びをガードし、すぐに立ち小パンチを2発当てる（ガードされてもよい）。そしたら、2発めの小パンチにキャンセルをかけて忍蜂。あとはほかとおんなじだ。


これでビリーカーンにパーフェクトが狙える（本当）。よしよし。

最新対戦テクニック

ここでは、最近明らかになった細かい対戦のテクニックをまとめてみた。きわめて実戦的なテクニックなので、ぜひ活用してほしい。

斬影拳ガード投げ

舞を使ったときに、アンディの斬影拳に苦しめられたことが一度はあるだろう。そんなときに、この技を試してみよう。

アンディが舞に斬影拳を出してきたら、まずしゃがみガードする。そうしたら投げを狙ってみよう。すると、たいていの場合は舞がアンディを投げることができるはずだ。これが斬影拳ガード投げだ。歩く距離は微妙なので、何回も練習して慣れるようにしよう。

アンディ側は、舞がガードした直後は投げることができない判定になっているため投げ返しが不可能だ。また、斬影拳の間にコマンド入力を受けつけないため昇龍弾なども出せないし、大足払いを出そうとしても間に合わず投げられてしまう。

しかし、アンディのほうにも対策はあった。斬影拳のあとに、しゃがみ小パンチを出すといいのだ。

小足払いの場合は、完璧に斬影ガード投げを行えば投げることができる。しかし、しゃがみ小パンチは、なかなか投げられない。しかし、たまに投げられてしまうこともあるので、しゃがみ小パンチキャンセル斬影拳のかわりに、しゃがみ小パンチ→投げという戦法を混ぜると極悪だ。

しかし、対策を知らない相手には非常に有効だ。ぜひ試してみよう。


斬影拳をしゃがみガードして…

少し間合いをつめて、はっ…とお〜。



しゃがみ小パンチを出されると投げづらい。

あまり多用すると嫌われるぞ。注意しよう。


ジャンプ大キック破岩激

意外に知られていないが、チンのジャンプ大キックはとても使える。威力はさほどないが、とても返されにくい技だ。スライディングなどにもたいてい勝ってしまうし、空中で2段蹴りになって出ている時間が長いのもいい。

しかし、返しにくいとなると、くらって投げる、つまりくらい投げをしようと考える相手も出てくる。だが、これも通用しないのだ。ジャンプ中に溜めが完了するので、着地に小破岩激が出せる。くらったと思ったら着地にすぐ出せば、逆に小破岩激をくらわせることができるぞ。

同じようなことが、テリーのジャンプ小キックからのライジングタックルでもできるのだ。やってみよう。

くらい投げしようとしてもダメ。



この大キックは使える。キム，十平衛にはどんどん跳びこもう。

今月の対戦ダイアグラム

今月は、ついにTOPの座が逆転。チン・シンザンが栄えある頂点を極めた。

チンは、苦手キャラがなく、基本性能が高いことが強さに結びついている。チンの攻撃パターンは、はっきりしている。ジャンプ大キックや、小破顔激で近づき、近づいたらしゃがみ小パンチ連打や氣雷砲連打で削る。

アンディは、やはり斬影拳を主体にした攻めがメインになる。斬影拳をガードさせたあと、小足払いの連打をからめて避け攻撃に注意しつつ攻める。離れたら飛翔拳の連打だ。避け攻撃が弱いのがアンディの唯一の欠点。

東は、離れたらハリケーンアッパー連打で、近づかれたら避け攻撃主体で攻める。十平衛に対してやや苦戦するところが残念。

徐々に地位を上げてきたのがキムだ。接近戦ではライン飛ばし攻撃を多用して、キャンセル半月斬で削っていく。特別な苦手キャラがいないのもよい。

舞は接近戦では長さを生かして足払いで攻めつつ、足払いキャンセル龍炎舞などで削っていく。超必殺忍蜂を高く評価すれば、舞の株はかなり上がるという考え方もある。

キム同様、ランクUPしたのがテリーだ。小バーンナックルやクラックシュート、ジャンプ小キックで近づき、キャンセルパワーウェーブやキャンセル小バーンナックルで削っていく。舞やバーンナックルの使いにくい十平衛が嫌な相手となる。

徐々に下位グループに落ちたのが十平衛だ。ダッシュ二本背負いの返し方がわかり、パワー不足が補えなくなってきた。十平衛の、センベイ＋スライディング＋ダッシュ二本背負いで気絶させて、ジャンプ熊殺しという黄金パターンが決まりにくくなりつつある。

ベアは、弱いと言われつつも先月よりいくらかポイントをUPさせている。東やチンなどにはつらいが、小技をうまく使っていけばかなりいけるものだ。

餓狼伝説2対戦ダイアグラムVol.3

	チン	東	アンディ	キム	舞	テリー	十平衛	ベア	
チン		5	6	5	5	6	7	8	42
東	5		6	6	5	6	5	7	40
アンディ	4	4		5	6	6	6	6	37
キム	5	4	5		5	5	6	6	36
舞	5	5	4	5		6	6	4	35
テリー	4	4	4	5	4		5	6	32
十平衛	3	5	4	4	4	5		7	32
ベア	2	3	4	4	6	4	3		26

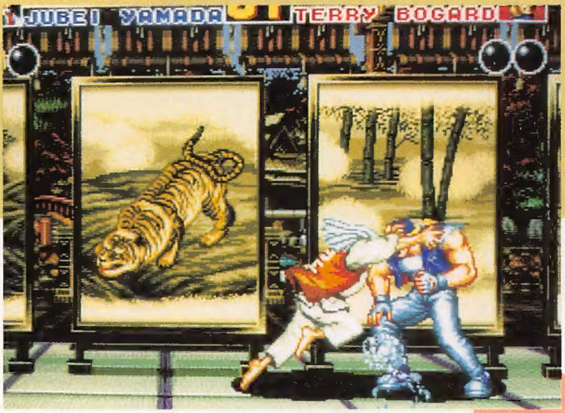
破れたり!ダッシュ二本背負い!!

いつも君を苦しめてきたダッシュ二本背負い。しかし、これを読めば楽勝だ(と思う)。

ももやん

対戦において最近、嫌われつつある相手に山田十平衛がいる。なぜ嫌われるのか?

跳んできた相手をスライディングで倒し、起き上がりにダッシュ二本背負いを重ねる…これだ!十平衛にとって、これは基本なのだが、やられるほうにとっては非常にいやなもの。



うわ〜!また来た、やめてくれ〜。

しかし、そんな君もこれを読めば今日から鼻歌交じりで十平衛と闘えるぞ。題して、**もうダッシュ二本背負いは怖くない!!**だ。

ダッシュ二本背負いからの脱出方法

起き上がりへのダッシュ二本背負いからの逃げ方として、いくつか方法がある。それらの逃げ方、返し方を一つ一つ書いていこう。

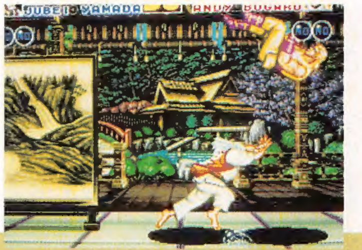
しかし、最後の例以外は十平衛が完璧な間合いで出すと絶対逃げられないので注意。

その1…ジャンプで逃げる

これは、一番簡単で一番確率の高い逃げかただ。

ジャンプする方向は後ろがいい。真上や前だと、もう一度攻撃をくらってしまうからだ。しかし、後ろにジャンプしたあとは反撃の用意をすぐにしないと同じ目にあうぞ。

もう一つの逃げかたにライン移動で逃げる方法もある。前者とくらべると確率は低い。



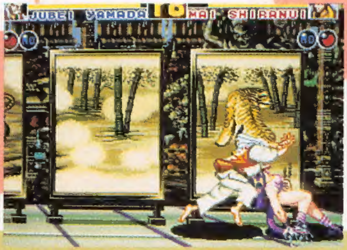
よし。逃げられた!

しかし、逃げたあとは余裕があるので体勢が立てなおしやすい。

その2…小技で止める

やりかたは簡単で、ただ小技を出しているだけでいいのだ。

これを使う主なキャラクターは不知火舞だ。しゃがみの小パンチを連打しているだけでけっこう止めることができる。



意外と止まるのよ。

どのキャラクターでもできるのではなく、ベアや十平衛などは返しづらい。これは、小技にスピードやリーチがないためだ。

しかし、この方法にも絶対はないのだ。

その3…必殺技で抜ける

これは各キャラクターの必殺技で抜ける、反撃するものだ。キャラクター別に説明しよう。

まずは確実に返せるキャラクターから。

アンディは昇龍弾、斬影拳。



はい、このあとスライディングもらいね。

キムは飛燕斬。チンは破岩撃で返すことができる。

これらの技を小で出せば、十平衛はほとんどガードできないので、この3キャラにはダッシュ二本背負いはムダだ。

逆に、テリー、東、ビッグ・ベアは必殺技で返すことは不可能に近い。

テリーのライジングタックルや東のタイガーキックは、十平衛がダッシュ二本背負いの後にガードしているとガードされてしまうのだ。そうなれば当然反撃されてしまう。

ビッグ・ベアはG・ボムを出しても、十平衛がダッシュ二本背負いの後にスライディングを出していれば簡単に返されてしまうぞ。この3キャラには逃げ道はない。

十平衛の場合は逆にダッシュ二本背負いで返せるぞ。投げ返すか、抜けるかのどちらかだ。投げられることはないので十平衛VS十平衛の場合は先にしかけたほうが負けだ。

最後に不知火舞だが、反撃はできないが、忍蜂で抜けることはできる。不知火ステージならばムササビの舞で抜けることもできるが、スライディングで返されてしまう。同じことが繰り返されるのだ。

こうしてみると、十平衛がダッシュ二本背負いを重ねることのできるキャラはテリー、東、ビッグ・ベアくらいだ。



二本背負いを返すには二本背負いしかない。



とりあえず逃げたけど…。

意外とダッシュ二本背負いは怖くないでしょ…。

(この記事は十平衛が小でダッシュ二本背負いを出している場合です

ヒガシ、チン使い必見

避け攻撃を知れ!

多少は知っていても、完全に知られていないこの技。今回はこの避け攻撃にせまってみたぞ。

F-GLD

避け攻撃とは何ぞや?

その名のとおり、「敵の攻撃を避けつつ攻撃する」という、「守り」と「攻め」が一体となった最強といっても過言でない技。それではこの避け攻撃について説明していこう。



これがテリーの避け攻撃ライジングアッパー

どうやって出すのだ?

出し方は、「ガード状態から→＋Aボタン」だ。つまり、ガードのグラフィックが出ているときにレバーを→に入れてAボタンを押せばいい。こうすれば避け攻撃が出せるのだ。

ガードのグラフィックを出すには…



このときに→＋Aだ。

ご存じの通りガードとはレバーを←または↙に入れることである。しかし、それだけではガードのグラフィックは出てくれない。そう、ガード状態になるには相手が攻撃しているまたは相手の飛び道具が画面上にあるということが必要だ。つまり、避け攻撃とは敵が攻撃してきたときのみに使える技なのだ。

補足しておくが、攻撃の当たり判定が出ていなくても、攻撃の一連の動作の間ならガード状態をすることができる。また、相手の攻撃が終わったあとでも、ガードできる時間がほんの少しだけ存在する。ガードできるということはすなわち避け攻撃が出せるというわけだ。これは大きいので、しっかり覚えておこう。



テリーのバーンナックルはこの動作も攻撃となる。

結論、避け攻撃をコマンド技と思え!

結局は攻撃してこない敵なんかはいない。避け攻撃とは←または↙から→＋Aというコマンド技というように覚えよう。コマンド技と思えばこれほど簡単なものはない。もし、相手が攻撃していないときでも出るのは小パンチ、そんなに困るものではないだろう。

使う前にちょっと待った! 避け攻撃の弱点に注意!

先ほど、避け攻撃とは相手の攻撃を避けると書いたが、正確には自分のやられ判定が小さくなるだけなのだ。たいていのキャラの避け攻撃には足元にやられ判定がある。つまり避け攻撃とは足払いに弱いというわけだ。相手も避け攻撃を封じるために足払いを狙ってくるので、足払いだけには要注意だ。

出し方がわかったらあとは使うのみ!

●まずは第一歩、飛び道具を抜ける練習だ

舞を除く7キャラは避け攻撃で飛び道具（アンディの飛翔拳、十平衛のセンベイ、舞の花蝶扇など）をすり抜けることができる。はじめのうちは遠距離で抜けてみるのがいい。キャラクターごとに抜けるタイミングが違うので気をつけよう。

●跳び蹴りを落としてみよう

さて、お次はこれだ。これは相手が跳び込んできたら、跳び蹴り（または跳びパンチ）を出した瞬間に避け攻撃で返すというもの。

しかし、相手だってバカじゃあない。投げ返しなどが怖いので引きつけて出そうとするだろう。必要なのは相手の跳び蹴りのグラフィックが見えたと同時に、避け攻撃を出せるかどうかを判断することだ。



このタイミングなら避け攻撃で返すことができる。

あとキムの飛翔脚も同様に返すことができるぞ。でも、飛翔脚は跳び込んでくる角度が鋭いので、お互いに攻撃が当たらないことがある。そんなとき、ヒガシみたいに避け攻撃が早いキャラはすかさず投げを狙おう。



抜けたら投げる!

●そして実戦、どこで使う?

まあ、遠距離で使っても意味がない。やはり近距離で使うのがいいだろう。敵の近くで狙うだけで相当な効果があるぞ。なぜなら避け攻撃は当たると相手を倒すことができるし、もしガードされてもキャラによっては、避け攻撃をキャンセルして必殺技をだせばある程度のスキをカバーできる利点もある。



相手を倒して、起き上がりに攻める!

他にも相手の技をよんでねらうのもよい。ただ、前述のとおり足払いには弱いので、舞などには気をつけよう。

8人8様の避け攻撃

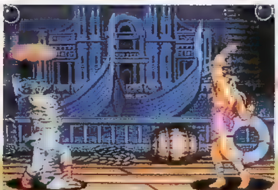
当たり前だが、キャラクターによって避け攻撃はまったく違う性格を持っている。それぞれの避け攻撃についてみていこう。

○テリー

出るのは速いのだがリーチが全然ない。どちらかというと上方に攻撃する技で、相手の跳び蹴りを返すときに有効だろう。

○アンディ

出るのが遅くあまり使えない。ただ、足元にもやられ判定がなくなる時間があるのでハリケーンアッパーなどの飛び道具も抜けることができる。



ハリケーンアッパーを抜けられるよん。でもあんまり使えない。

○ヒガシ

出るのが早く、それでいてリーチもある最強の避け攻撃。どんなときにでも使えるのでヒガシは避け攻撃をメインに使っていくべきだ。



これが最強の避け攻撃だ。

○ベア

リーチはあるのだが、出るまでに時間がかかりすぎる。それでも、そこそこつかえる程度の技だろう。

○十平衛

出るのは早いのだがリーチがないので、小パンチからのつなぎなどに使うのがいい。

○チン

早く出て、リーチもそこそこあり、対空にもなる使える技。ヒガシほどではないが常に狙っておきたい技だろう。

○キム

出るのが遅く、横に対してまったくと言っていいほどリーチがない。対空以外にはあまり使えないだろう。

○舞

出るのが超遅い!それだけで全然使えない。舞は使わないほうがいい。



対空兵器、ヨプチャギ。

避け攻撃は対戦におけるステイタスだ。舞使い以外の人は避け攻撃を必ず使いこなせるようにしよう。

基礎からの餓狼2キャンセル講座

「キャンセル技って何？」という人から「ヨブチャギ鳳凰脚余裕だぜっ!」という人まで、とりあえず読んでみてくれ。時代は今、キャンセルだ!!

C・LAN

第一段階　円滑なレバーワーク

キャンセル技の出し方を一言でいうと、

「通常技を当てる、もしくはガードさせたときに、必殺技コマンドの入力がちょうど完了している」

となる（厳密には多少の時間差があってもよい）。

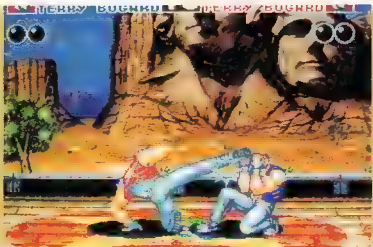
利点は、自分の動きにスキがなくなり、円滑な攻めが可能になるということだ。これにより闘いの主導権を握ることができる。

まずは自在に出せるようにボーナスステージなどで練習しよう、といきたいところだが、覚えてほしいことがある。

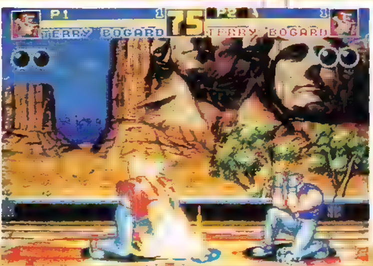
1つめは、キャンセルをかけられない通常技、必殺技のこと。通常技は、全キャラ共通として敵が遠いときの立ち大キック、東と十平衛のスライディング、そして東の奥のラインでのライン飛ばし攻撃だ。必殺技は、飛翔脚、大いづな（超いづなを含む）がキャンセルできない。

2つめは、通常技を空振りしたときはできないこと（正確には残像という形になる）。

最後に、技によってタイミングが異なるということだ。当然といえば当然だが、当たるまでに時間のかかる技は遅らせてコマンド入力する必要がある。



入力はすでに完了。もうレバーから手を離しても…。



ありゃありゃ、勝手にパワーウェーブが。これがキャンセル技さ。

第二段階　キャンセル技の使い分け

とりあえず出せるようになったはいいが、どういう使い方をすればいいいか。

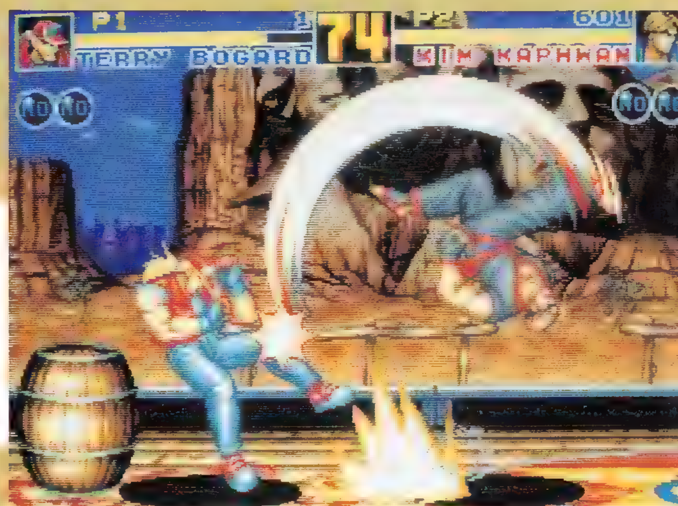
例えば、テリーの大足パワーウェーブを考えてみる。基本的には大足払いを出したときは毎回キャンセルでパワーウェーブを出せばOK。大足払いがヒットしても、端などでない限りパワーウェーブをガードさせることができる。

この後は歩いていって再び大足パワーでもいいし、クラックシュートで接近してもいい。クラックをガードさせた後は、小足・大足パワー…という風に、常にこちらが攻めている状態にして闘いのペースを自分のものにしよう。

もちろん、ラッシュ中に反撃をくらう可能性はある。クラックをガードさせた後は多少スキがあるため、小足払いなどを交互に出すと負けてしまうことが多い。小クラックなら当たり方によっては次の攻撃に移れる（もちろん必殺技や避けには負けることはある）。なお、大クラックはスキが大きいが、めくりで当てたりセンベイを越えたりもできる。…おっとキャンセルの話だった。

大足パワー単体での注意は、キムの飛燕斬、東の避け攻撃などと相討ちになってしまうこと。飛燕斬には一方的に負けてしまうことも多い。そういうときのために、大足小バーンだとか、何もしないとか色々なバリエーションを組み込むといいだろう。別に大足にこだわる必要もない。例の大キック以外なら何でもよい。

またテリーの場合、ライン飛ばし攻撃を混ぜるのも有効だ。バーンやクラックで接近した後に使うと効果的。この技は宙に浮くために足払いをすかすことができ、リーチもある。できればこの技にもキャンセルをかけて必殺技を何かしら出そう。



これこれ。バシュウッと斬られてしまうのだ。

第三段階　キャラ別キャンセル技

色々なキャンセル技のバリエーションがあるということで、テリーを例に話を進めたが、ほかのキャラでも基本は同じだ。キャンセルをかけるとき、かけないとき、ガードするときとを考えつつキャンセル技を使っていこう。

アンディの飛翔拳が特にそうで、簡単に避け攻撃で返されるために小足払い、立ち小キックなどをうまく使い分け、タイミングを読ませないこと。避け攻撃は、もしガードされる可能性がある場合、何かしら必殺技につないでおくのがベストだ。

また、東とキムは、使う必殺技が限られているため（ハリケーンアッパーと半月斬）、使いどころを間違わないように（結局は読みだが）。

東はライン飛ばしや立ち小キック、キムは相手が遠いときの立ちジャブ、立ち大パンチなどにかけるのが有効だ。

やってはならないものとして、舞の花蝶扇がある。スキが大きく、反撃をくってしまう。ムササビの舞いは奇襲としての効果大。



避け攻撃にはキャンセルをかけよう。爆裂拳にならないように。

第四段階　実戦におけるキャンセル技の組み込み

ここまでくればあとは実戦で腕を磨くのみ。君も立派なキャンセラーだ。まだ書きたいことが山ほどあるが、それはまた別の機会に。

対CPUが超アツイゼ!
ワールドヒーローズ2

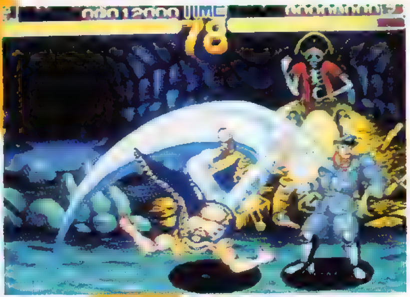
WORLD HEROES 2

みんな、もうプレイしたかな?
対CPUで泣かされているかもしれないが、
あきらめないでくれ〜。

MoMo&DON



もう、みんなは「ワールドヒーローズ2」はプレイしたかな?やったなら話は早い。対CPUがムチャクチャ強いよね。1人目も勝てない人もいるんじゃないかな。



キッドの攻撃力は並ではない。

そんな人たちのために、少しでも勝ち抜けるようにアドバイスをしよう。今回は人気のあるキャラ、使いやすいキャラを中心に攻略してみよう。

その前に、前回までのおさらいをしよう。

ノーマルモードとデスマッチモード

今回はとりあえず、ノーマルモードで攻略だ。デスマッチモードのほうが強いキャラはいるが、とりあえずはノーマルでいこう。



デスマッチはとりあえず…。

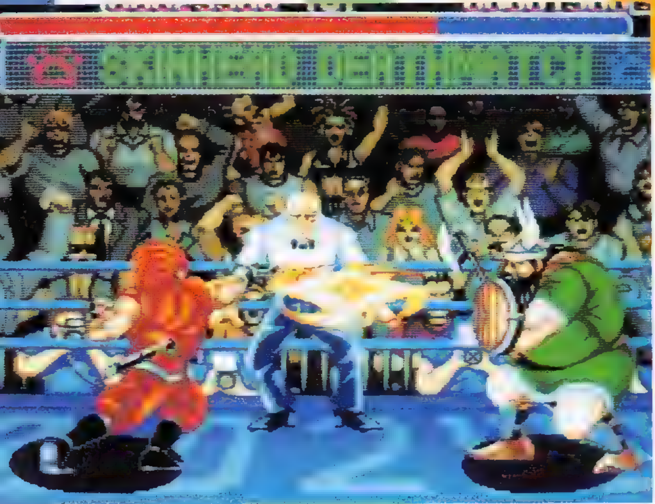
飛び道具はね返し&投げ返し

前作にはなかった飛び道具はね返しと、投げ返しが加わった。この2つは非常に大切なワザなので覚えてほしい。

飛び道具はね返しは、飛び道具が当たる直前にガードを入れればOKだ。これは、飛び道具のないキャラはもちろんだが、ハンゾウやフウマもぜひ覚えてほしい。

投げ返しも大切な技だ。やりかたは、相手と組みあったときにAorBボタンで投げ返せる。ただし、Bボタンで返せるのは、Bボタンで投げのあるキャラだけだ。

上手な方法としては(Bボタンで投げのあるキャラだけだが)組んだときに、レバー+AとBボタンを交互に押せば簡単だ。こうすればAボタンかBボタンの投げが入るからね。



烈光斬を返すことができるか…。

CPUは強すぎる…

とにかくCPUは強い。1人目に負けるのもおかしくないのだ。

攻略方法としては、じっくり待って返し技で反撃するのがベストだ。

新・必殺技

新しい必殺技が加わっているが、インストカードには書いていない。それらの必殺技を表にしてみたぞ。

ゲームの進みかたは、まず新キャラ6人がランダムで出て、その後に旧キャラ8人のうち4人キャラがランダムに選ばれる。そし、その後に…最後の相手は超強力だぞー!



新しい必殺技を覚えてくれ!

◆必殺技の出し方一覧◆

約束事 ↓に溜める…↙↓↘の3方向
←に溜める…↖←↙の3方向

ドラゴン		ハンゾウ		マッスルパワー		ジンギスカン	
ドラゴンキック	↓↑+Bボタン	烈光斬	↓→+A	マッスルボンバー	←に溜めて→+A	猛虎　覇極道	←に溜めて→+A
百烈拳	Aボタン連打	光龍破	→↙↘+A	トルネードブリーカー	レバー一回転+A	モンゴリアンダイナマイト	↓に溜めて↑+A
横跳蹴り	ABを同時に押す	忍法光輪渦斬	↘↓↙←+B	ジャイアントスイング	レバー一回転+B		
		ダブル烈光斬	↓→↓→+A	〃	ABCを同時に押す		
		レッグラリアット	↓↘→+B	超ドロップキック	↓↘→↗+B		

ジャンヌ		ラスプーチン		フウマ		ブロッケン	
オーラバード	←に溜めて→+A	ファイアーボール	↓↘→+A	烈風斬	↓→+A	グレネードランチャー	↘→+A
フラッシュソード	↓に溜めて↑+B	サンダーボール	←↙↓↘→+A	炎龍破	→↙↘+A	ハリケーンアーム	↓→↘+A
ジャスティスソード	←に溜めて→+B	アクセルスピン	↓↙←+B	忍法風輪華斬	↘↓↙←+B	スパークサンダー	Aボタン連打
		空中ファイアーボール	空中で↓↘→+A	ダブル烈風斬	↓→↓→+A	ジャーマンミサイル	↘→+B
		コサックダンス	↓↘→+B	空中炎龍破	空中で→↙↘+A	空中飛び回しキック	空中で↘+B
		空中アクセルスピン	空中で↓↙←+B			飛行アタック	空中でABを同時に押す

シュラ		リョウコ		キャプテンキッド		マッドマン	
ダッシュアッパー	←に溜めて→+A	戌殺掌	↓→↘+A	シャークナックル	←に溜めて→+A	マッドアタック	↘→+Aボタン
ダッシュストレート	←に溜めて→+B	二段背負い投げ	←↙↓↘→+A	ジャークアッパー	↓に溜めて↑+A	マッドカッター	↓←+Aボタン
ダッシュ逃げパンチ	ABを同時に押す			スパイラルキック	←に溜めて→+B	マッドジャイロ	↓↑+Aボタン
真空跳び膝蹴り	↓↑+B	空中巴二段投げ	→↘↓↙←→+B	決めポーズ	ABCを同時に押す	踊り	ABCを同時に押す
空中二段回し蹴り	↙に溜めて↗+B	ダッシュ	レバーを2回入れる	ハイパーヤクザキック	ABを同時に押す		
		ダッシュパンチ	ダッシュ中にA	パイレーツシップ	↓↘→+A		
		ダッシュキック	ダッシュ中にB				
		ダッシュジャンプキック	ABを同時に押す				

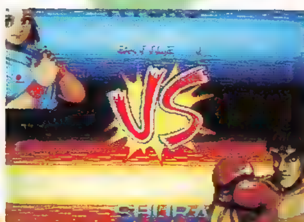
エリック		マキシマム	
トールハンマー	↓に溜めて↑+A	アーモンドショット	↓↘→+A
エーギルヘプリング	←↘+B	アンダーアーモンド	↓↘→+B
ブリザードプレス	←↙↓↘→+A	ショルダーチャージング	→→+A
ロングホーン	←に溜めて→+A	ヘッドクラッシュ	↓↑+A
		ライトニングタックル	→↓↘+A



キャラ人気はNo.1
リョウコ

このカワイイ リョウコちゃんを使ってクリアしたいあなた。世の中そんなに甘くないよ。

おそらく、ワールドヒーローズ2の中で1、2を争う人気キャラになると思うのがリョウコだ。まあ、あのカワイサなら…。



かわいいぞリョウコちゃん。

カワイサとは裏腹に…

リョウコはカワイイのだが先の面に進むにはつらいキャラだぞ。まずは必殺技から説明しよう。

対CPUではダッシュ（レバーを2回入れる）は使えない。いや使ってはいけない。ダッシュパンチ（ダッシュ中にA）やダッシュキック（ダッシュ中にB）は簡単に止められてしまうぞ。投げられることもあるので注意だ。



出すまで練習が必要だ。

戌殺掌（↓→↘+A）も使いにくい技で、相手の起き上がりに重ねておくのがいい使いかただ。

リョウコの対CPUの戦いかたとしては、ひたすら待ち相手が近よってきたら二段背負い投げ（←↙↓↘→+A）か、空中巴二段投げ（→↘↓↙←→+B）で投げてしまおう。この二つの投げは間合が広いので、見きわめれば簡単にすい込めるぞ。



これは、使えるぞ！

ほかに使える技として、ダッシュジャンプキック（AB同時）が強力だ。この技には弱と強があり、弱は上のほうへ跳んでいくので弱のほうが使いやすいだろう。

この二つの技を使って、ダッシュジャンプキックで近づき二段背負い投げを入れることもできる。練習が必要だ。



なかなか勝てないのよ…。

ほかにもリョウコは空中投げを持っているぞ。しかし、CPUではめったに入らないのでねらわないほうがいいぞ。そのほかの投げも強いので使ってみてくれ。



イロモノ野郎はコレで決まり! マッドマン

初めは使いにくい、だが…

マッドマンは対CPU戦においてはかなり使いにくいキャラである。しかし、こいつを使わずして、真に色モノバトラーにはなれないぞ。

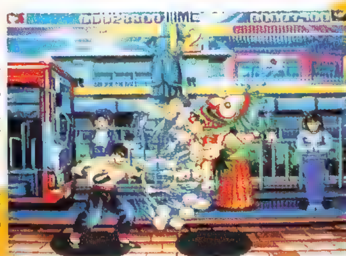
まずこいつでCPUの強者たちと戦うためには、とにかくマッドマンアタック(↘➡+Aボタン)を跳び越えてきた敵を確実に落とす技を身につけ、さらに飛び道具はね返しテク(当たる寸前でガード)と投げに精通する必要がある。

なぜ跳んできた敵を落とす技を考えなければならないか?それは本来対空兵器であるべき技マッドジャイロ(↓↑+Aボタン)があまりに使えない技だからだ。では何を使うか?それはしゃがみ大パンチのヘッドバッド(?)である。しかし出すタイミングが少しでも遅れると相撃ちになるので注意。間合いもできるだけ遠いほうがいいぞ(技が完全に出た時の攻撃判定はけっこう大きいノダ)。

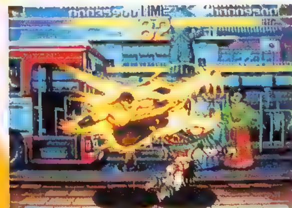
また投げ技だが、これは投げ返しという技が存在するためイマイチ不確実な技ではある。しかし、相手が投げ返そうとした所を逆にまた投げ返す(わ〜んワケわかんな〜い)こともできるぞ。投げ返しは大パンチか大キックでしかできないので、一つのボタンを連打するよりもA↓B↓Aという具合にボンボンとボタンをたたいたほうが確実だ。この技は今までにない感覚なのでちょっととっつきにくいかもしれないがガンバッテ自分のものにしてくれい。



飛び道具がコマンドなのはウレシイ点だ。



接近戦で気を抜くと…あちゃ〜とね。



とにかく返し技が少ない、ペースを乱すな。

対CPUにはこう攻めろ

具体的な戦法としてはジャンプしてくる敵に対しては飛んでくるのを待ってヘッドバッド、飛ばない敵には遠間でマッドマンアタック↓ヘッドバットで近づかれたら投げもしくはつかみ技でOKだ。

すこし間の開いた時は立ち大パンチ(レバーを前が後ろ)でけん制することも忘れずに。

とにかく強くなる才能を秘めたキャラだ、みんなどんどん使っていこうぜ。



シブさが光るニューフェイス シュラ

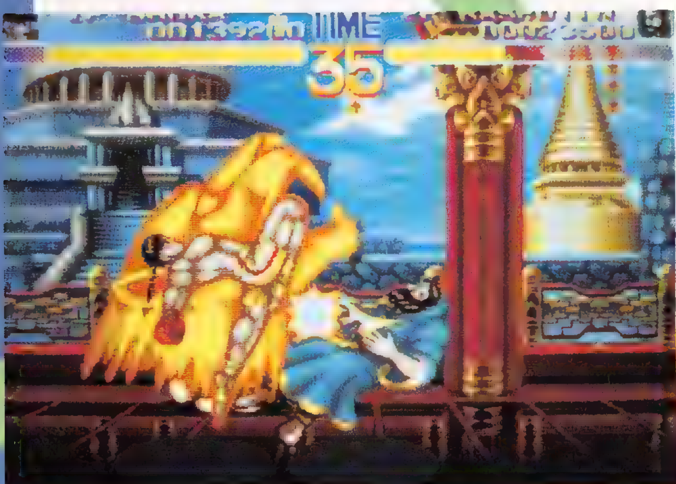
見かけは超地味、だがその正体は…

シュラはパッと見はかなり地味なキャラだ。14人ものヒーローの中ではちょっと沈みがちなヤツである。

しかし、実は強いんだよな、コイツは。それはなぜか?とりたてて使える必殺技があるわけじゃない。つまり通常技がものすご〜く使えるのだ、ではその通常技について説明しておこう。

異様に長い足で勝負!! これがムエタイパワー

シュラが強いワケ、それはムエタイ野郎らしく足を使った攻撃の強さにある。とにかくケリ技が強いのだ。例えば大足払いは足の先が当たるか当たらないか、と思えるぐらいのグラフィックでもしっかり当たってくれる。さらに立ち小キックもシュッシュッと出しているだけで相手をけん制することができる。とにかく足ぐせの悪い奴なのだ。



見た目はハデだが使いにくい技だ。

基本は飛ばせて迎撃&足払い主体で行こう!

対CPU戦ではとにかく立ち小キック↓大足払いや大足払いなどで飛ばせての早めのしゃがみ大パンチ(ひじうち)をメインに攻めれば大体大丈夫、必殺技はせいぜいダッシュストレート(⬅ためて➡+Bボタン)を使うぐらいだ。ダッシュ逃げパンチ(ABボタンを同時に押す)も強いが足払いなどで返されやすいぞ。

とにかく基本技をうまく使って確実にいく、それがムエタイの、それがシュラの攻撃なのだ。

対CPUで最初の難関は対シュラの同キャラ対戦だ。ここは大足払いやフェイントをまじえつつ(相手の目の前で小技を空振りさせるフェイントはけっこう有効)攻めよう。

シュラは使い方しだいで強くも弱くもなるぞ。



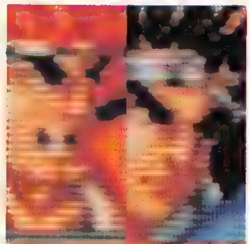
うかつに飛びこむのは死を意味する。



これはちょっと遠いぞ、距離をつめろ。

あいかわらずオールマイティーな強さ ハンゾウ&フウマ





この2人は新技がそれぞれふえた以外はあまり大幅な変更点はない、逆にいえば前作と同じフィーリングで操作できるといえる。

ハンゾウは新技があまり使えないのに対してフウマはかなり使える技ができた、といっても必殺技ではない。それは「空中投げ」だ。

やはり基本はコレだろう。

この技のおかげでフウマは攻めてよし、守ってよしのオールマイティーキャラになったといえよう。しかしハンゾウも捨てたものではない、フウマに少し劣るものの万能さを持ったキャラクターといえよう。

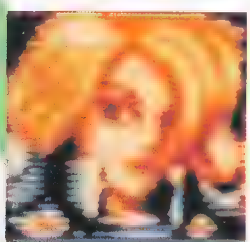
コンピュータ戦の鉄則・連続技をうまく活用せよ!

対CPU戦においては烈光斬（烈風斬）からの光龍波で（フウマは炎龍波）敵を撃破する、といった戦法や、スキをついての連続技の（小パンチ連打）で攻めるのが常となるだろう。レッグラリアットや空中炎龍波などはあまり出さないほうがいいぞ、返し技をくらいやすいからね。



必殺技を駆使せよ!

ジャスティスソードをひっさげて美少女剣士ジャンヌ見参!!



ジャンヌはオーラバードとフラッシュソードに加えて、新必殺技として「ジャスティスソード（←にためて→+Bボタン）」という技が加わった。見た目はあまり強くなさそう（え?強そうだって）だが対CPU戦においてはかなり使える。

この技をタイミングよく出すだけで、初めのほうの敵は倒せるだろう。しかし、ジャスティスソードだけではつまらない。もっとバリエーションに富んだ攻撃法で敵を倒していくのだ(でもそんな余裕ない?)。



これは使える、バンバン使おう。

戦法いろいろ・必殺技もうまく使っていこう

例えば下にためた状態で敵が近づくのを待ち、しゃがみ小パンチ↓フラッシュソードと出してみる。敵によっては攻撃しようとして当たってくれるし、けん制攻撃にもなるぞ。

またオーラバードを追いかけていく（当然オーラバードね）戦法も健在だ。あいかわらず小技もさえて、ジャンヌはかなり使いやすく、また人気も出るキャラだろうと思われる。



ごぞんじ、黄金パターンだ。

やっぱりあやしすぎるよ 怪僧ラスプーチンの戦い



ラスプーチンは新技としてコサックダンス（↓↘→+Bボタン）と空中アクセルスピン（↓↙←+Bボタン）を覚えて帰ってきた。実はこの技は二つともかなり使えるのだ。

まず空中アクセルスピンは敵をころばせた後起き上がりに重ねて出すと有効だ。CPUはけっこう連続でくらってくれるぞ。またコサックダンスはしゃがみガードをしている敵にジャストヒットするので足払いと共に使い分けることによって利用度が広がる。

やっぱりあったか!ゴリ押しパターン

ラスプーチンには比較的ラクに敵をハメられるパターンがある。まずレバーを前後どちらかに入れて大パンチを出して相手を端に追いつめる。

そこで相手がとんできたらすかさずレバーをニュートラルにして大パンチ!必殺のデコピンが炸裂するぞ。このデコピンは早めに出せばほとんどの敵をはたき落とせる、ちょっとした練習ですぐものにできるし、これは今すぐ使えるぞ。

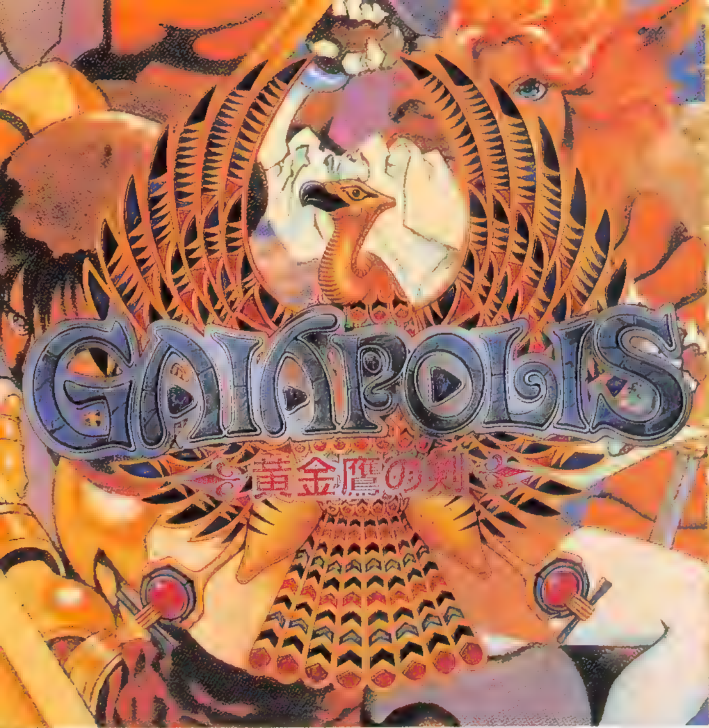


つよ〜い、つよ〜いアクセルスピン。



これでとばれてもデコピンがあるぞ!





今回は世界マップを大公開!!

ガイアポリス

©KONAMI

売りは、キャラクターと、それに関わる重厚なストーリーだ。ゆえにストーリー、キャラクターイラストを完全紹介。

RIK君

ガイアポリスってどんなゲーム?

お答えは、先月お伝えしたとおり、アクションロールプレイングゲームなのである。

RPGというからには、主人公たちは成長するのだ。敵を倒すことによって得られる経験値で、どんどん強く成長する。

そういった意味では、成長する過程を楽しむジャンルとも言える。

そして、主人公を巻き込んで大きく展開していくストーリーが、プレイヤーをガイアポリスの世界へと引き込んでいく…剣と魔法の世界が好きな人ならば、手を出さずにはいられないといったところか。



主人公の成長を楽しめるのは、RPGの醍醐味だね。

冒険への旅立ち ―ストーリー―

邪まな神々に滅ぼされた西の王国アヴァロンの皇子ジエラードは、復讐を誓った。

彼が目指すのは、神々の住まう天上世界にまで通じるという塔「楽園への道」である。その塔は世界中の3つの都市に封印された、クアールゥ・ズー・ビーンの鍵によってのみ開かれるという。おりしも、世界は邪神の覚え高き蛇の帝国ザハークによって蹂躙されようとしていた。

この戦乱の世に身を投じる皇子が出会うのは、先史文明の残した数々の奇跡、目も眩むばかりの宝、そして恐ろしい邪神の罠。皇子は〝羽無しの竜大公〟ガラハッド、たぐいまれなる格闘家の半妖精エレイン=シーと共に、3体の守護魔獣を引き連れ、冒険に旅立った。

どうだろう?ガイアポリスのおおまかなストーリーは理解してもらえただろうか?ちょっと複雑だったかな?

全然わっかんねいすーという人でも心配しなくていいぞ。ゲームには何ら支障はないからだ。



封印を解くための鍵。よし、あと2つだ!

操作方法そのほか

えーと、まずは面構成からだ。

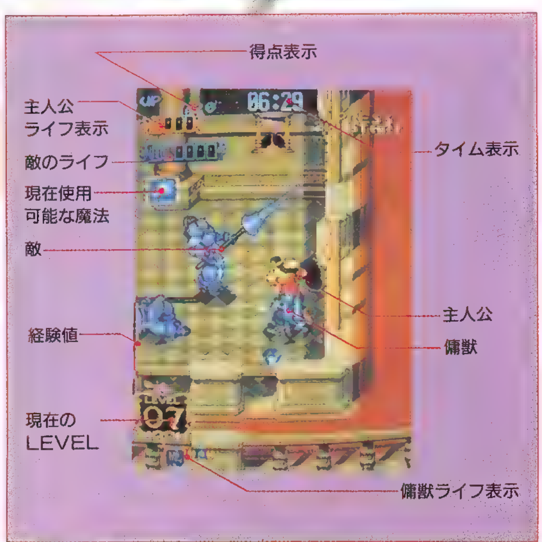
プレイヤーは、全17ステージという長丁場を戦わなくてはいけない。世界各地を回りながら、「3つの鍵」なるものを探し求め、「楽園への道」を目指さなければならないのである。

全部で17面あるというと、かなり長いように感じるだろうが、実は結構サクサクと進んでしまうのだよ。途中ボーナスステージっぽいのもあったり、ボスキャラとの対決のみといった所もある。

パスワード!

そして、こういった点をすべてフォローするべく、このゲームには、パスワードによる継続機能がついているのだ。

近ごろのゲームによく見られるコンティニュー機能ももちろんついているのだが、このパスワード機能は、ゲームオーバー時に表示されるパスワードをメモっておけば、いつでも好きな日、好きなときに続きを楽しむことができるのだ。これはとっても親切な設計だね。





パスワード入力画面。腰をすえてやるにはもってこいだ。

特殊な技を覚えろ

操作についても説明しておこう。レバーとボタンの組み合わせで、普通と違った技が出せる。これを知っておかないと、先の面はおがめないぞ。

8方向レバー＋3ボタン。ボタンは攻撃ボタン、傭獣ボタン、魔法ボタンの3つ。

●通常攻撃および連続技

これはAボタンによる攻撃で、単発で出すと通常攻撃、素早く連続して出せば連続攻撃となるのだ。

連続攻撃は、フィニッシュに通常とは違う攻撃になり、敵を転ばすことができる。また、近いときと遠いときとで攻撃の種類も違ってくるのだ（例＝プリンスで近いとき、突き。遠いとき、垂直切り）。


プリンスの垂直斬りだ。威力のほどは？

●ダッシュ攻撃

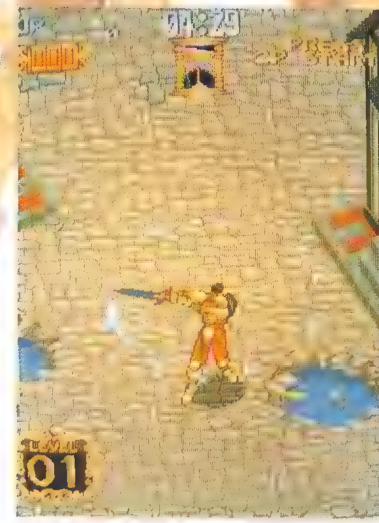
レバーを2回同じ方向に入れることで、ダッシュ攻撃ができる。フェアリーは跳び蹴り、ドラゴンは火を吐く。当たった敵はすべて転ぶのも特殊なところ。


ダッシュ攻撃。見た目は地味だが使えるのでよい。

●回転攻撃

レバーを一回転させると、上下左右に有効な回転攻撃をする。プリンス、ドラゴンは時計回りに、フェアリーはその逆に回すとできる。

ちなみにプリンスは回転斬り、フェアリーは回転蹴り、ドラゴンは尻尾攻撃となる。


ザコがいっぱい出たらこれだね。

●会心の一撃

前述の3種の攻撃は、ある一定の確率で、会心の一撃になることがあるのだ。剣から炎が出、ザコを全部一撃で倒せるのだ。狙って出すことはできないので、出たらラッキーとでも思っていいだろう。

●傭獣攻撃

アイテムとして出現する傭獣のタマゴを取ることで使用可能になる攻撃。

主人公の後ろをついてまわる傭獣が、自機の援護攻撃をしてくれる。

傭獣には個々のライフがあり、当然敵にやられるとダメージとなる。そんなときは、もう一度ボタンを押して呼び戻すこともできる。呼び戻せば、自動的に傭獣のライフは回復してくれるぞ。


便利な傭獣くんたちはただいま人気上昇中だ。

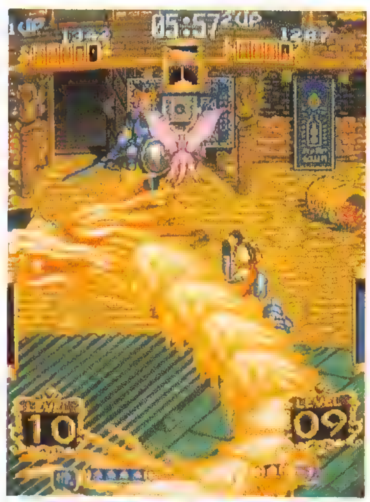
●魔法攻撃

これもまた、アイテムとして出てくるクリスタルを取ることで使用できる攻撃。

ボタンを押すことで使用できるが、魔法はクリスタルを集めていくことでより強力な魔法となる。順に――

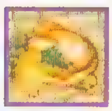
・メガアース
・アイスウルヴス
・シュバルツ
・スターボウ
・ライトニングソード
・ドラゴンレーザー

――となる。一撃必殺用の非常手段である。

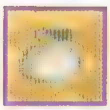

おぉ！これぞ夢にまで見たドラゴンレーザーだよ！いけるよこれ。

お助けアイテム群

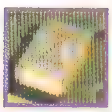
アイテムは、ステージ中の木箱などを壊すと出現する。出るものは毎回決まっていて、攻略上欠かせないものとなってくる。


食べ物

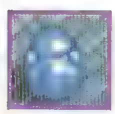
おそらくこれがもっとも重要なのでは？プレイヤーの体力を回復してくれる。トマト、肉など、回復の量も違う。


得点アイテム

プレイヤーの得点となるアイテム。金貨やペンダントなど。


ブック

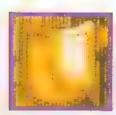
プレイヤーの経験値を上げてくれるアイテム。


タマゴ

傭獣が出てきてくれるアイテム。色によって――
青、ゴブリン（小兵）
茶、ローリン（アルマジロ）
紫、ガルーダ（ドラゴン）
――となっている。


クリスタル

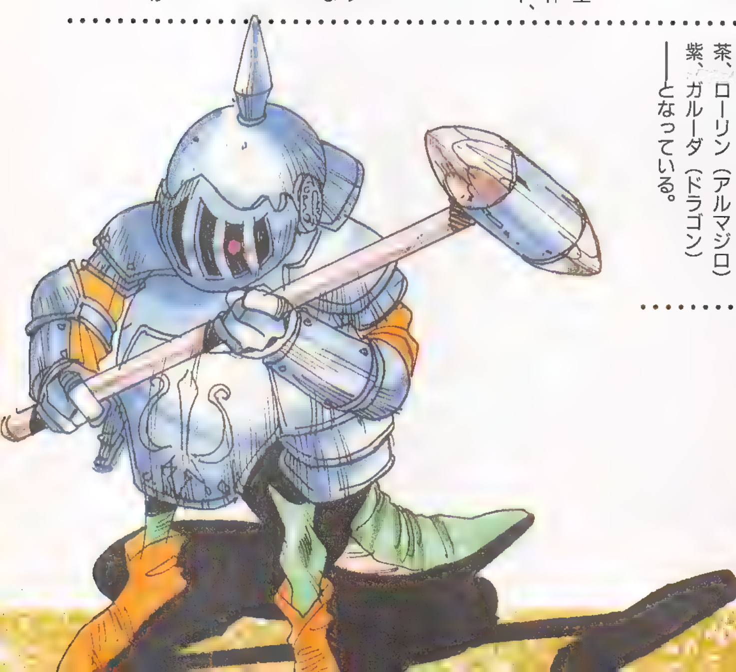
魔法が使えるようになり、続けてとれば魔法のレベルが上がっていくアイテム。

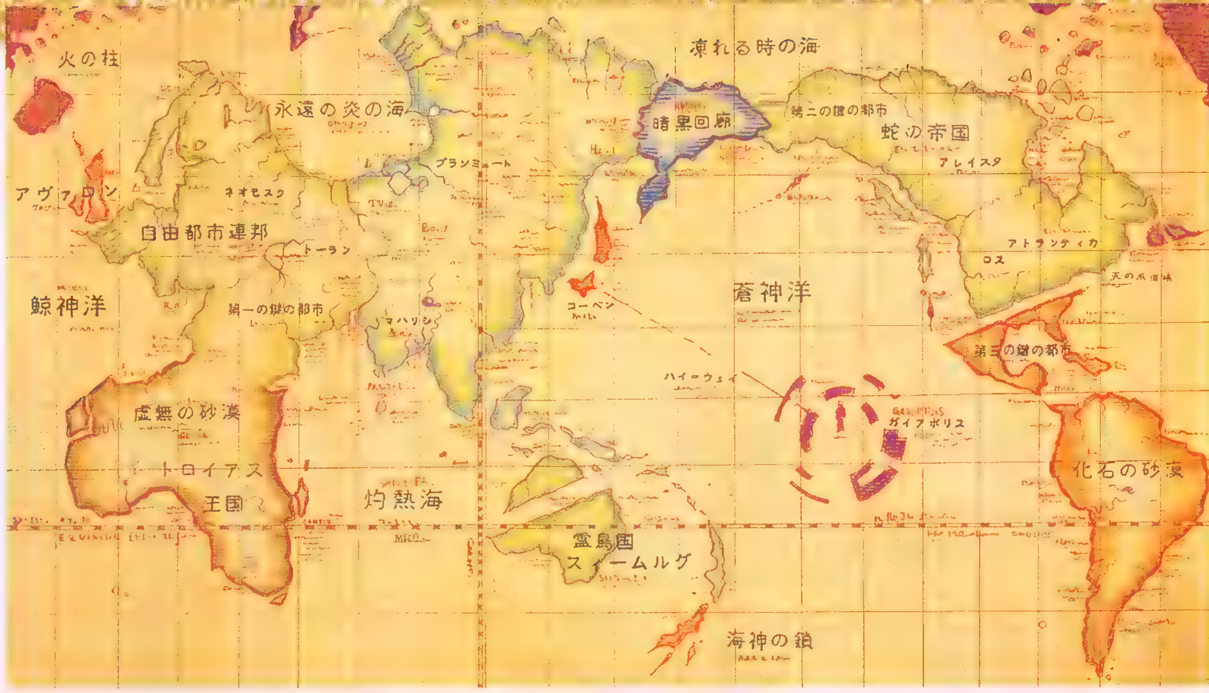

武器、防具

～の剣、～の盾、といった、プレイヤーの武器と防具のアイテム、これによってプレイヤーの攻撃力や防御力が上がる。

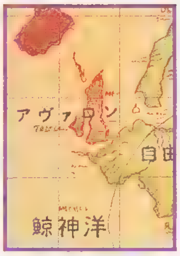
いよいよ旅立つ一行

ここからではステージ紹介へと移ろう。今回は、最初の鍵を手に入れるまでの4ステージだ。しっかりここで予習して、来るべき戦いにそなえよう。



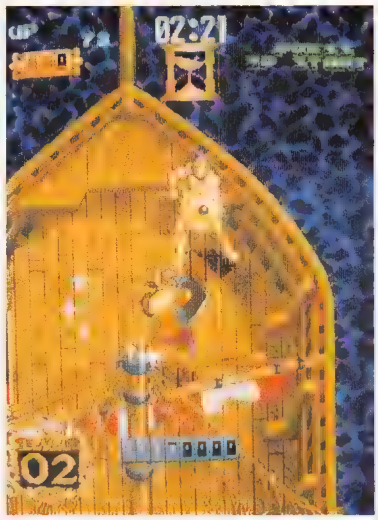


最初の地点 アヴァロン



スタートの地。はじめ主人公たちは船に乗りこむ。そして「炎の男」と対面するのである。そこで炎の男から、3つの鍵、暗黒王ダークネスのことを聞くのだ。

まあ、難易度的には問題のない面だね。この面は練習のつもりでやってみよう。


ボス。時々突っこんで来るぞ！

●ポイント
ポイントといってもたいしてないのだが、面クリアをしても体力回復がないので、ボス戦で喰らいすぎると、次の面がつらくなるぞ。これは全部を通していえることだ。


炎の男登場。3つの鍵を探すのが当面の目的となる。

まずはネオモスクに行く



炎の男の話では、まずはネオモスクに行けーそのことだった。そこで主人公たちを待っていたのは、メリアダス帝国の兵士たちだった。

ここでは、領王の娘を助け出してほしいと頼まれる。娘はトーランに捕らわれているという。助ければ、鍵のありかがわかるかも？


さらわれた娘を助けるのは勇者の役目。やってあげよう。

●ポイント
ボスがなかなかいやらしいのだ。オノをふりまわしてるときは近づかないほうがいいぞ。

捕らわれの娘を探して…トーラン



娘はトーランの城の中に捕らわれていた。無事救けだすことができれば、鍵のありかが聞き出せるのだ。


オリンピア娘登場。「鍵のある場所は…」

●ポイント
この面は回復ポイントがあるので、探してみよう。ボスはヒット&アウェイでいく。

飛びこみクープ!! コナミ期待の格闘アクション マーシャル・チャンピオン

コナミの対戦格闘、ついに出現だ。相手の武器の奪取・使用が可能だ。闘いのバリエーションはグンと広がりそうだぞ。期待して待とう。


キャラの個性は？グー。


ゲージは下にあるのだ。

第一の鍵の都市

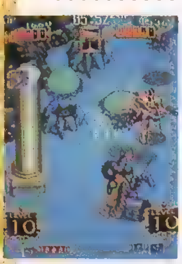


ここはボスステージ。倒せば鍵が手に入るぞ！しかしここには鍵を守るべく騎士が待ちかまえているのだ。さらに騎士を倒してもその先にはまだ…。


ザックリ切られると痛い。逃げを優先させるのだ。


やはり鍵の前にはコワそーな奴が待ちかまえている……はぁ。

●ポイント
まずはここに来るまで、体力を余しておくこと。前の面から回復しないので、前のボスでの戦いが重要になるぞ。


これは結構先の方のステージだ。とても人の住める所じゃない。


激闘がここに始まる。
タオ体道
ボタンを押したまま
レバーのみで攻撃できる
新感覚操作
Ta·o
Taido
TM
CHUCK
チャック
CHUNG
チャン老師
NAHOVA
ナホバ
HUEY
ヒューイ
HARRY
ハリー
MIKU
ミク
PAPA
パパ·ドミンゴ
MALCOM
マーカム
8人のファイターによるリアル対戦!
○8人の中から1人選択して格闘開始。
○ボタンを押したままレバーのみで攻撃可能。
○前後の間合いによって変化する攻撃パターン。
200にあまる技を駆使して敵を倒せ!
○コンピューター対戦時に途中乱入可能!
○赤い体力ゲージが無くなるとゲームオーバー。
○1コインで体力ゲージアップ。
SYSTEM
VIDEO SYSTEM
〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358㈹ FAX.075(723)0368

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

6 No.92 June 1993

ゲ屋大阪店6月下旬開店
—お詫びとお知らせ—

5月号でお知らせしたゲ屋大阪店5月1日・ゴールデンウィーク開幕が工事等の都合でむずかしくなってしまいました。開店を楽しみにしていた皆さん、ごめんなさい。いま店長も決まり(研修中)品揃えの準備も進んでいます。必ず楽しいお店にしますのでよろしく！



表紙：「ダークエッジ」セガ・エンタープライゼス　イラスト by 藤原ひさし／表紙写真：ファイターズヒストリー ©データイースト

基本を押さえるだけでクリア可能だ!

ファイターズヒストリー《基本編》

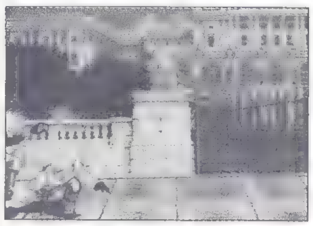
このゲーム、対CPU戦において各キャラクターに共通して使えるパターンがある。ここでは、それらのパターンから操作方法などについて、基本を説明しよう。

KAL&いなりん

コンピュータ戦を攻略するにあたって、常に注意しておかなければならないことや、知っているとお得なパターンを書いていこう。

自分の操作関係について

コンピュータを相手に、してはならないこととして、至近距離での小パンチ・小キックをガードさせる、というのがある。特にコンピュータの起きあがりに対してやってしまいがちだが、技が引っこんだときにほとんど投げ返されてしまうので、連続技につなぐといった理由がない限りはやらないこと。どうしても技を重ねておきたいなら、大足払いを使うといいだろう。



重ねるなら大足払い。

次はキャンセル技について。このゲームでは対戦・対コンピュータ戦どちらにおいてもいわゆるキャンセル技が非常に重要である。キャンセル技ができれば初プレイクリア可能なキャラもいるくらいだ。



しゃがみ大パンチ→小絶招歩法でクリアできてしまうリー。

しかし「キャンセル技ってなに?」という読者もいると思うので簡単に説明しよう。

まずは何でもいいから地上で相手に通常の技をあてる。そして、その技が引っこんでしまう前に必殺技のコマンドを入力する。すると必殺技が優先されるためか、通常技の引きのグラフィックが表示されずにいきなり必殺技がでるのだ。素早い操作が必要だが、少しの練習で出せるようになる。



気持ちがいいうえ、役に立つ。覚えよう。

このキャンセル技を多用するキャラ、使えるとクリアが楽になるキャラはリー、レイ、マットロック、サムチャイなど。中でもリーとレイの大足払い（しゃがみ大パンチ）キャンセルの絶招歩法・ホイールキックは強力。

ではこれらのキャンセル技をどのように使うのか。たいていは一度相手を転ばしたあと、その起きあがりに大足払いキャンセルホイールキックなどを出す、といった具合だ。



自分がガードしたあとに必殺技を入力すると、ガードすらキャンセルできる。

自分の操作関係での説明の最後は、出しづらい必殺技について。ミゾグチの連続蹴りが特にそうなのだが、連続して入力したい場合はレバーを回すようにするといい。

たとえば自分が左側にいるときは、レバーを左回し（反時計回り）にぐるぐると回しながらキックボタンを連打するのだ。

一見いいかげんなやり方だが効果は抜群。ぜひやってみてくれ。

基本はみんな同じだ!

前述の大足払い（しゃがみ大パンチ）キャンセルからの必殺技で押していける相手は、ミゾグチ、ジャン、マーストリウスの3人をのぞくほかの6人すべてだ。状況や実際にだす必殺技も同じような効果を持つものばかりだ。

飛び道具を持っているキャラなら、相手を跳ばせて着地点に大足払いやアッパーで迎撃、というパターンも使える。これはほとんどのキャラに有効だ。レイ、リョウコ、マットロック、ミゾグチはしゃがみ大（中）パンチが強いのでそれで撃墜。ほかのキャラは大足払いを使うといい。

次に、これはマーストリウスに対して使えるパターンなのだが、ジャンプして空中で大蹴りなどを早めに出してわざと空振りし、着地したそのまま投げてしまう、というものがある。

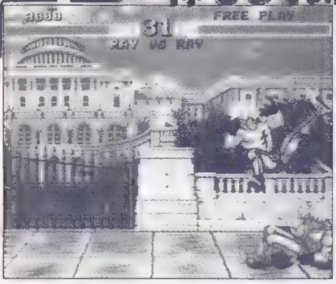
一応全キャラで可能だが、マーストリウスの体力が少なくなってからは、なぜかジャンだけ投げづらくなる。そうなってからは、飛び道具で跳ばせて着地を攻撃するパターンで闘おう。

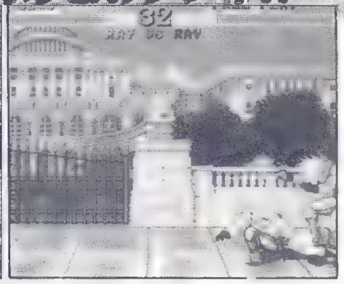
マーストリウスの体力が少

ミゾグチ（日本）	レイ（アメリカ）	リョウコ（日本）	マーストリウス（イタリア）
タイガーバズーカ ↓↘→＋パンチ	ビッグトルネード ↓↘→＋パンチ	超山嵐（敵の近くで） →↘↓↙←＋中or強パンチ	ダブルジャーマン →↘↓↙←＋中or強パンチ
虎流砕 ←↙↓＋パンチ	ホイールキック ↓↙←＋キック	一本背負い（少し離れて） →↘↓↙←＋中or強パンチ	ニールキック ←溜めて→＋キック
連続蹴り ↓↘→＋キック	ダイナマイトタックル ２回素早く→＋パンチ	前転受け身 ←溜めて→＋パンチ	ダッシュラリアット ←溜めて→＋パンチ
			ムーンサルトプレス ↓溜めて↑＋パンチ

※相手が右にいる場合。

えーい!この攻略が目に入らぬか!
神もひれふすこのプレイ!!


キャンセルでホイールキックを出しておくと次もこの間合いで出せばよい!


この大足払いでレイは転んでしまうのだが…。

ないかどうかは、BGMで判断するのがいい。曲調が変わればそれが合図だ。

他にも画面端で逃げ蹴りを繰り返したり、相手の飛び道具を跳び越えて大蹴り→大足払い、起きあがりめがけてまた大蹴り→大足払い、など、全キャラに通じて使える同じようなパターンが結構ある。つまり基本は同じなわけだ。■ あとは次ページからの各キャラ対処法を見て、みんなも全キャラクリアをしよう。

なかなかスキのない奴、1人目に出ても手強いぞ!

■VS レイ・マクドガル

こいつは一度転ばせてから攻め込むのがよい。投げや大足払いで転ばせるのがよいだろう。

レイ

転ばせたあと、相手の起きあがりに大足払いを当てて、キャンセルしてホイールキックを出す。あとは大足→ホイールの繰り返しでOK。

リョウコ

転ばさなくても間合いに入ったら一本背負い。跳び蹴りをガードしたら超山嵐（or一本背負い）。跳び込まれたとき空中投げも入る。

フェイリン

転ばすまでもない。跳び込まれようと歩いてこようと近よられたら立ち大キックだけでよい。

マットロック

一度転ばせたらレイのように起きあがりに大足を当ててキャンセル、オーバーヘッドキック。ただ、大足が当たらないので連続では無理。

サムチャイ

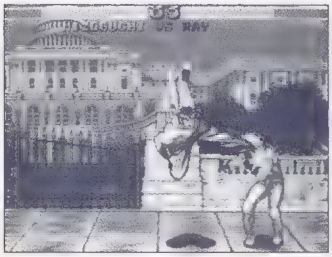
こいつは転ばせてから攻め込むことができない。大足主体で攻め(?)よう。跳び込まれたら立ち大キックかしゃがみ大パンチで返すとよい。

リー

転ばせたら起きあがりに穿弓腿を重ねておくとくらってくれる。大足を重ねておいて絶招歩法をキャンセルで出すものもよい。

ミヅグチ

こいつの場合、空中連続蹴りを出し続けていればよい。


これだけやっていれば勝手にヒヨってくれるんだな。

空中連続蹴りは最後まで出す。相手が気絶したら立ち大パンチキャンセル虎流砕などの連続技を入れてやろう。

ジャン

すこしつらいかもしれない。跳び込んできたらしゃがみ大パンチでおとし、相手のほうの斜め上にレバーを入れておいてジャンプ大キックを当てる。モードが変わったらホイールをガードして投げ。

マーストリウス

ビッグトルネードをガードしたら、すぐ大ダッシュラリアットを出す。あとは起きあがりにダッシュラリアットを重ねておけば当てられる。

まともに闘うと超つよい、恐るべし天才少女!

■VS カノウ・リョウコ

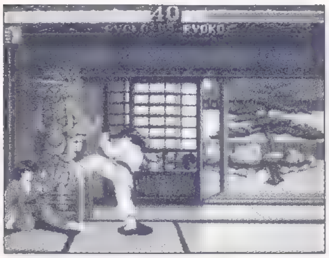
小足払い連打していて、相手が立ち大キックを空振りしたら技を入れる。しかし、この方法だとたまに一本背負いで投げられてしまう。垂直ジャンプを使うのがよいだろう。

レイ

垂直ジャンプ大パンチがよい。一度当てたあと相手がボーッとしていたら歩いていって投げられる。起きあがりに大足を重ねるのもよい。

リョウコ

小足払いを連打していて、相手がうまく立ち大キックを空振りしたら近づいて一本背負い。一応超山嵐も狙える。跳び込まれたら空中投げができる。

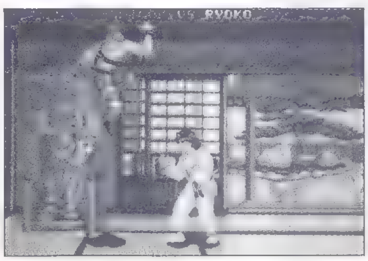

ここから少し歩いて一本背負いを入れろ。

フェイリン

こいつは小足払い連打でよい。一本背負いはほとんどやられない。飛び込まれたら立ち大キックで返せる。

マットロック

ある程度近づかれたら垂直昇り大パンチを出す。そして着地したら投げ。これだけで勝てる。起き上がりに大足を重ねるのもよい。


これくらいの距離で昇り大パンチだ!この間合いを覚えろ。

サムチャイ

こいつは垂直ジャンプ大キックでマットロックと同じようにして投げ。パンチのほうの投げなら頭に当たるので、気絶させることができる。

リー

とりあえず転ばせよう。投げ、大足払い、穿弓腿などがよい。そしたら起きあがりに穿弓腿を重ねて出せばかならず当たる（すこし遅め）。

ミヅグチ

垂直ジャンプして降りてくるときに大キックを出せば当たる。何回かやれば気絶する。またVSレイのときと同じように、空中連続蹴りを途中からくらってくれる。

ジャン

垂直ジャンプして降りてくるときに大パンチ。これだけでよい。

マーストリウス

近づいてきて間合いに入ったらダブルジャーマン。跳び込まれたらしゃがみ大パンチで返せる。

中国って強い女がいっぱいいるのね、

■VS リュウ・フェイリン

初めのうちはよく跳び込んでくるので、それを待って返していくのがよい。起きあがりに跳び込むのもわりと使える。


ほんとによく跳び込んでくる。とんで火にいるフェイリンちゃん(?)

サムチャイ（タイ）
マットロン・ジュサロップ ↓↘→＋パンチ
ティーカウコーン ↓↘→＋キック
パップソウカウ パンチとキック同時押し

マットロック（イギリス）	リー（中国）	フェイリン（中国）	ジャン（フランス）
スピニングウェーブ ←溜めて→＋パンチ	絶招歩法 ↓↘→＋パンチ	蟷螂斬 ↓↘→＋パンチ	バル・ロゼ ←溜めて→＋パンチ
ロードハリケーン ↓溜めて↑＋キック	穿弓腿 ↓↘→＋キック	空中蟷螂斬 ジャンプ←↙↓＋パンチ	ニードルシャワー パンチボタン連打
オーバーヘッドキック ←溜めて→＋キック		白鶴双飛拳 ↑溜めて↑＋パンチ	

※相手が右にいる場合。

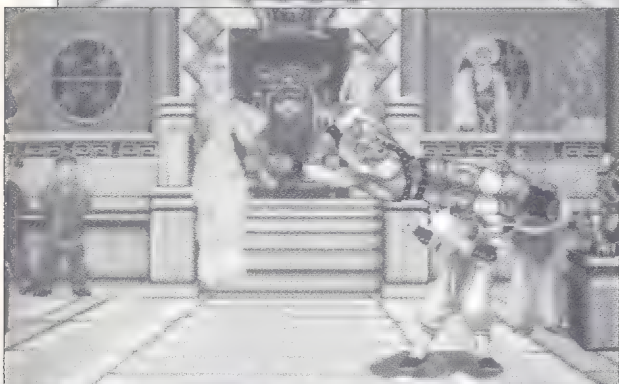
レイ
跳び込まれたらしゃがみ大パンチで返すのがよい。あとは起きあがりにジャンプ大パンチ→大足で攻める。モードが変わったら大足キャンセルビッグトルネードで追い払う。

リョウコ
跳び蹴りをガードして超山嵐。そのあと起きあがりにジャンプ中キックで跳び込んで着地超山嵐。とにかく超山嵐。

フェイリン
しゃがんで待って、跳び込まれたら白鶴双飛拳で返し、着地したら大足。モードが変わったら大足キャンセル蟷螂斬。

マットロック
跳び込まれたらしゃがみ大パンチで返し、レバーを相手方向の斜め上に入れっぱなしで、ジャンプ大キック→大足払いを当てる。モードが変わったら大足キャンセルスピニングウェーブ。

まずこの技で返す、当たったらレバーをすぐに入れておく。

ジャンプ大キックが当たって…、



大足払いも当たる。これは見事な3段攻撃ですね！

サムチャイ
マットロックと同じようにできる。モードが変わったら大足キャンセルマットロン・ジュサロップで追い払う。

リー
跳び込まれたら立ち大キックで返し、すぐに大絶招歩法を出す。起きあがりに穿弓腿を重ねるのもよい。

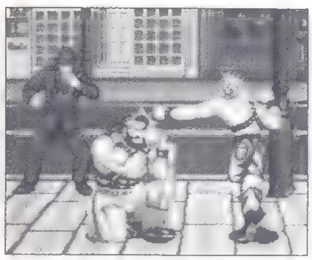
ミツグチ
跳び込まれたらしゃがみ大パンチで返す。そのあとすぐ跳び込んでジャンプ大パンチ→大足。モードが変わったら大足キャンセルタイガーバズーカ。

ジャン
跳び込みをしゃがみ大パンチで返して、すぐに跳んでジャンプ大キック→大足。モードが変わったら大足キャンセルバルバル・ロゼ。

マーストリウス
跳び蹴りをガードしたらダブルジャーマン。そのあとジャンプ中パンチで跳び込んでダブルジャーマン。跳び蹴りをしゃがみ大パンチで返すのもよい。

こいつはイカしたパンク野郎！
■VS マットロック・ジェイド

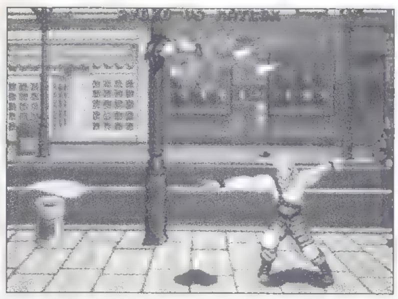
こいつがバックジャンプをしたあと飛び道具を撃ってくる。これに跳び込んで大キックなどを当てる。あと、裏拳を2・3回連続で出すのでそのスキに技を当てる。



これが裏拳だ。キャラによってはしゃがみでもガードになってしまう。

レイ
バックジャンプを待つのが確実。跳び込みをしゃがみ大パンチで返して、すぐジャンプしてジャンプ大キック→大足を当てる。

リョウコ
バックジャンプしたら、跳び込んでジャンプ大キック。間合いが近かったらジャンプ



これくらいの間合いなら、ジャンプ大パンチ→大足が入るぞ！

大パンチ→大足が入る。裏拳を1回空振りしたら、近づいて一本背負い。

フェイリン
蟷螂斬で跳ばせて立ち大キックで返す。そしたらすぐ蟷螂斬を撃って跳ばせる。これの繰り返し。



この立ち大キックが強いんすよ。

マットロック
裏拳を空振りしたら大足キャンセルオーバーヘッドキック。起き上がりにも大足を重ねてキャンセルオーバーヘッドキック。



こうなってしまうのだ。とほほ……ぼくのキャンセル技は何だったの！

サムチャイ
跳び込まれたらしゃがみ大パンチで返して、すぐジャンプしてジャンプ大パンチ→大足が入る。バックジャンプを待つのもよし。

リー
近づいてきたらしゃがみ大パンチをガードさせて、キャンセル絶招歩法が使える。裏拳モードは、2回目の裏拳を出すときに大足キャンセル絶招歩法を出すと当たることが多い。

ミツグチ
基本的にバックジャンプ待ちでよい。跳び込まれたらしゃがみ大パンチで返して、斜めジャンプ大キックが入る。
ただし、大足キャンセルタイガーバズーカをやるとオーバーヘッドキックで返されてしまうので注意。

ジャン
跳び込みをしゃがみ大パンチで返して、すぐ斜めジャンプして大キック→大足が入る。



基本的にはバックジャンプ待ちでよい。

マーストリウス

跳び蹴りをガードしたらダブルジャーマン。裏拳モードになったら少し近づいてダブルジャーマン。バックジャンプしたらジャンプ大キックを当てる（やや難しい）。

ムエタイ野郎はつかみがお好き！

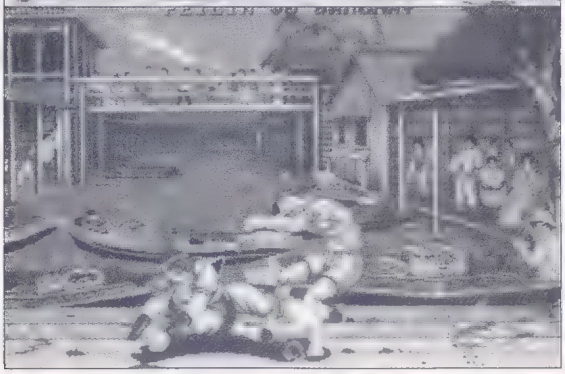
■VSサムチャイ・トムヤンクン

こいつは全キャラ共通のやりかたがある。まずラウンド開始直後、こいつは①大足払いをガードさせてから垂直ジャンプ。②大足払いをガードさせてから斜めジャンプ。③いきなり斜めジャンプ。この①、②、③のどれかをする。

それぞれのジャンプの着地に大足を当てて転ばす。そしたら起きあがりに大足の先のほうをガードさせる。すると奴はティーカウコーンを出してくるので着地を大足で転ばせる。あとは起き上がりに大足を重ねて……の繰り返しでよい。



これくらい先のほうをガードさせて…



これを大足で返す。ラクチン、ラクチン。

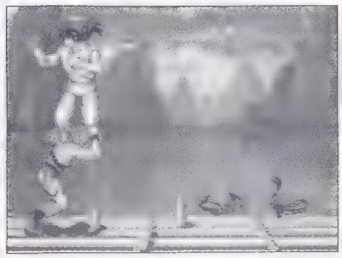
ピヨらせたらお好きな連続技を入れよう！

■VSリー・ディエンドー

こいつもほとんど全キャラ共通のやりかたがある。まず跳び込んでくるのを待つ。そのときはこいつの弱点である膝に技が当たるようにして返す。その技とは……

・立ち大キック→レイ、リョウコ、リー、ミゾグチ
・しゃがみ大パンチ→レイ、マットロック、サムチャイ
・大足払い→フェイリン、ジャン

また絶招歩法はジャン以外ならしゃがみ小パンチ連打で返せる。これも膝に当たるのでおいしい。絶招歩法をガードしたあと、リョウコなら超山嵐、マーストリウスならダブルジャーマンが入る。



なんだか技を当ててくれーと言っているような、リーの跳び込み（気のせい?）

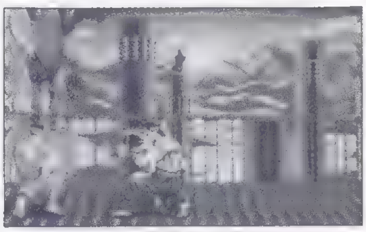
こいつがうるさい暴れん坊！

■VSミゾグチ・マコト

こいつも全キャラ共通のやりかたがある。それは「待ち」である（がっかり）。目の前でタイガーバズーカをガードしたら大足払い。空中連続蹴りをガードしたら着地を投げ。虎流砕がきたら大足払い。これだけで一応勝つことはできる。

こいつの跳び蹴りは強いので、ガードしたほうが無難である。ただ、ジャンだけはしゃがみ大パンチで返せる。一応ほかのキャラも遠目なら大足払いで返すことができる。

これくらいなら大足が入りまーす！



このキザ野郎には負けたくないけど……

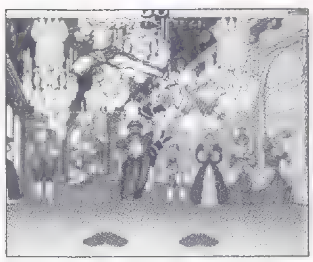
■VSジャン・ピエール

こいつはかなり強いぞ。ということでキャラ別に書いていこう。

レイ

ビッグトルネードで跳ばせる。相手が遠かったら昇り大パンチorキック、近かったらしゃがみの大パンチで返すのがよい。

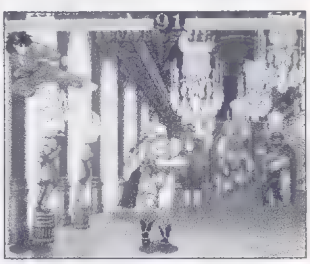
これくらいの間合いのときは昇りジャンプ大キックがいい。



リョウコ

画面はじで待ち、相手がタイム表示の下あたりにきたらバックジャンプ。スライディングはガードして大足。空ジャンプしてきたら着地を投げ。空中でジャンプキックをくらったら着地して投げ。

このあたりまで近づいてきたときにバックジャンプ大キックを出す。



フェイリン

リョウコと同じやりかたができる。また蟷螂斬で跳ばせて立ち大キックorジャンプ大キックで返すのもよい。

マットロック

スピニングウェーブで跳ばせてしゃがみ大パンチで返す。遠いところで跳んできたら大足で返すのがよい。

サムチャイ

マットロン・ジュサロップで跳ばせて立ち大キックで返す。早めに技が出せるならしゃがみ大パンチでもよい。

リー

相手のバル・ロゼをガードしたら中の絶招歩法を出す。このとき、ガードが解けるのをまってからコマンドを入力するのではなく、ガードしたらすぐ入力するほうがよい。

ミゾグチ

リョウコと同じやりかたでよい。

マーストリウス

とりあえずダブルジャーマンを狙う。一度転ばせたら、起きあがりにジャンプ中パンチで跳び込んで、着地したらダブルジャーマン。

わかってしまうと簡単だよー

■VSマーストリウス

こいつも全キャラ共通のやりかたがある。それはジャンプ大パンチ（orキック）をすかって（当てないで）、着地して投げる。これだけでよい。

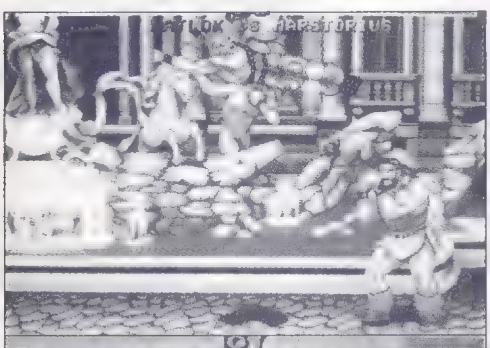
しかし、なぜかジャンだけはモードが変わるとできなくなってしまう（4回投げられる）。こうなったら、ニールキックを重なるようにガードしたら投げ。跳んできたら立ち大キックで返す。ダッシュラリアットは大足で返す。

最後にひとこと

とりあえずひととおりポイントだけは押さえてきてみたが役に立ったでしょうか？

それではまた来月号でお会いしましょうー

ここらへんで大キックを出して…、



着地してポイッ！



まずは慣れることからはじめよう

ダークエッジ

いままでになかった、真の3D感覚。難しいと思うか、新しいと思うかはこの攻略をみてからにしてもらおう。

担当 F-GLD

キャラクターを思いのままに動かそう ダークエッジの基本

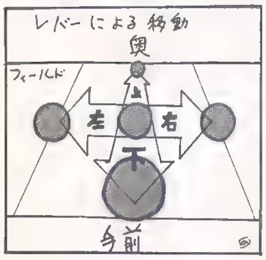
ちょっと複雑な操作も覚えるとなんてこたぁない。とりあえず操作方法を覚えよう!

さて、みんなダークエッジはプレイしているかな?このゲームは今までにない感覚を持っている。慣れるのには時間がかかりそうだが、慣れなければ仕方がない。それではまず操作について説明しよう。

キャラクターを動かそう

キャラクターの移動はレバーによって行うわけだが、これについて左の図を見てほしい。

自分も敵も、戦場となるあるフィールドに存在する。ここでレバーを左右に入れて移動すると、フィールド上において左右に移動し、画面でも左右に移動する。レバーを下に入れると、フィールドでは手前に移動して、画面では手前に迫ってくるような感じにキャラクターが拡大してくる。そしてレバー上に入れると逆に奥に移動して、画面では遠ざかるような感じで縮小していく。

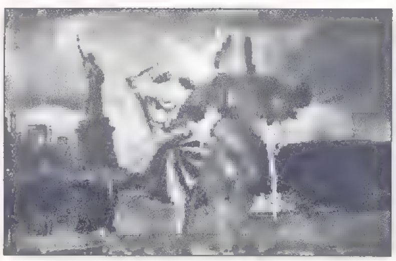


次に自分と敵との位置関係を知れ

次は敵がいるときの自分の向きについて。

1対1の対戦ということは必ず2人は向かい合っている。このゲームでは必ず8方向のうちいずれかの向きが決まっているのだが、向きがわからないと必殺技を出せなかったり、ガードができなくてボコボコにされてしまう。

そうならないためにも今一度自分のキャラクターのグラフィックを見てほしい。キャラクターの向きの方向は、真横向き、横手前向き、横奥向きのそれぞれ左右の6通りあるのだが、実はこのグラフィックで自分の向きがわかる。



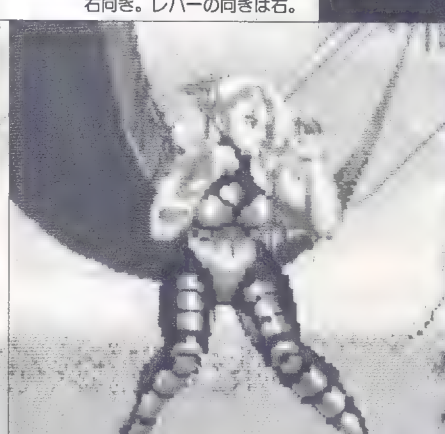
ひえ～、どっちにガードすりゃいいんだ?



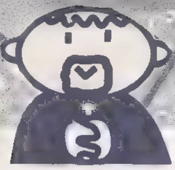
右奥向き。レバーの向きは右上。



右手前向き。レバーの向きは右下。



右向き。レバーの向きは右。



コミックゲーメスト　なかど先生の大迫力ダークエッジもよろしく!!

写真を見てもらうとわかるだろう。

しかし、正面向きと奥向き（画面では背中を向けている）の2方向が足りないと思うだろう。それについては問題はない。

それぞれ自分が敵に隠れているときと、敵が自分に隠れているときと覚えておこう。



奥向き。レバーは上。敵が見えないよ〜。



手前向き。どこにいるの？（敵に隠れているだけだよ）

ガードと攻め

ガードとは自分の向いている方向の逆向きである。結構これがシビア。たとえば右向きならガードは左、左下向きのときはガードは右上。とまあ、1方向だけなのである。

そのことに気をつけないと痛い目に遭うだろう。



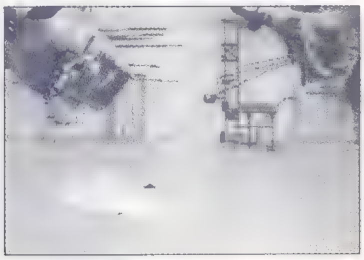
レバーを左下に入れてガード。

ジャンプが無ければ3Dではない

さてこのゲーム、ジャンプボタンがあるのだが、これについて説明しておこう。

ただのジャンプなのだが、実はジャンプした後の制御が効かない。つまり、ジャンプしたら着地するまで方向は変えられないということになる。

ジャンプするときは射撃をかわすときや敵に突っ込んでいくときだけにしよう。



低い射撃ならジャンプでよける。

動きがわかればあとは攻撃するのみ

さて基本攻撃についてだが、ボタンは4つ、それぞれ弱パンチ、強パンチ、弱キック、強キック。基本的に弱は早く弱い、強は遅く強い、といったところか…。

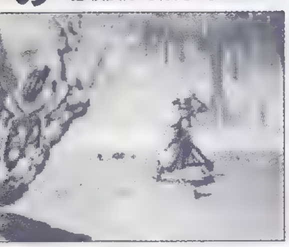
他にも特殊な攻撃としてしゃがみ攻撃というものがある。これは相手の上段攻撃をかわしつつ攻撃できるという、利用価値の高い攻撃だ。一度レバーをはなしてボタンを押すクセをつけておこう。



サッドの下段攻撃。スライディングは強いぞ。

必殺技よ出てくれ

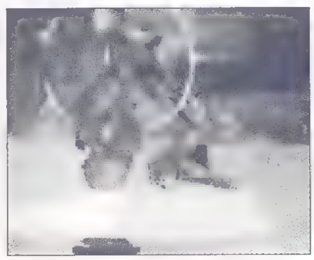
プレイした人はわかると思うがこのゲームの必殺技はとても出しにくい。なぜ出にくいか…その訳を見てみよう。



必殺技がでねえ…。

●理由その1　コマンドが長い

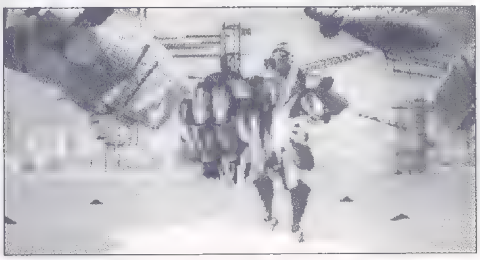
これについては仕方がない。ほとんどがレバーを半回転とか1回転というコマンドにしこの位の技なら…



て5または8回分という長さのためだろう。

●理由その2　正確に入れなければならない。

大抵のコマンドは自分の向きまたはその逆、から始まって1回転または半回転というものである。めまぐるしい接近戦においては自分の向きがコロコロと変わり、そのため

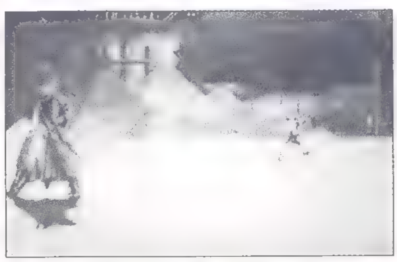


接近戦は出しにくいのよ…。

に正確なコマンドを入力できなくなるのだろう。

こんな訳で出にくいのだが、必殺技を出しやすくするためにはどうすればいいのだろう。

まずレバー回転系のコマンド、これは逆回転で出すことができる。大事なのはレバーを止める位置。相手の向きでピタリと止めてボタンを押さないと出る必殺技も出なくなるぞ（サッドとジーニィだけは止めなくても出すことができる）。とまあ、これだけのことで必殺技はグンと出るようになる。あとは瞬間的に相手の方向を見極める目。そうそう、レバーを早めに回すのもいいぞ。



射撃は出たときの相手の場所を狙っていく。

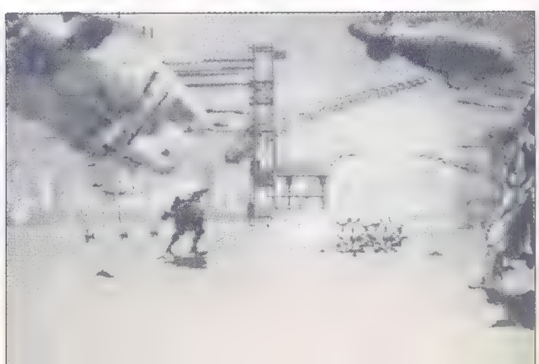
射撃を使いこなそう

遠距離戦でメインの武器となる、射撃。出し方はガード方向に0・5秒溜めて、その逆にいれてパンチボタン（M・E・Kのみキックでも可）。

強力でないにしろ、遠距離ではこれ以外に攻撃をするすべがない。射撃は必ず使いこなせるようにしておこう。

注意だが近距離では絶対に出さないように…。スキが大きいので回り込まれて反撃されてしまう。

M・E・Kミサイルとバルカンを撃つの図。

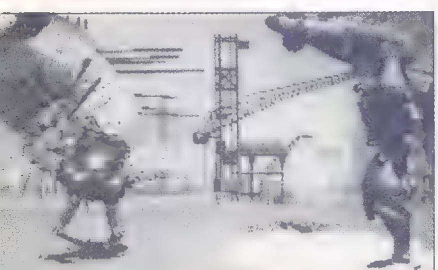


さあ、後は慣れるだけ

このゲーム、とにかく速い—スピーディな戦闘感覚について行くのは容易でない。

特にガード。ガードを確実にできるようにしよう。とくに対M・E・Kのミサイル&バルカンをかわすには正確なガードを要求される。敵と自分の位置関係を常に把握しよう。

自分の戦いやすい位置をキープしつつ動く。



対COM戦攻略

セコく闘い、遠くからチクチク攻めろ

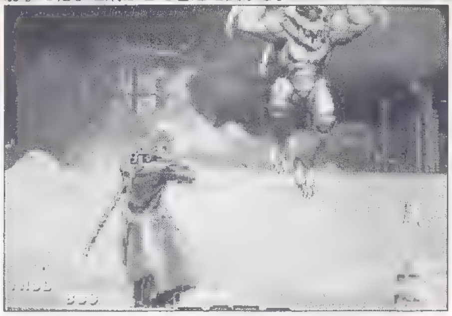
まずは前半6キャラを、軽い気分でさくっと倒そう。

まずはコンピュータ戦。はじめの6人を倒すべく方法を伝授しよう。

COM共通のパターン

コンピューターは以外と投げが入りやすい。相手のジャンプの着地や自分のジャンプ攻撃を当てて投げ…などとポイポイ投げられるこを覚えておこう。

射撃で相手を飛ばせて着地を投げる。



敵を知る前に己を知れ

このゲームに登場する、6人のキャラクター。それぞれ攻め方は全然違うだろう。それでは各キャラの攻め方と敵として出てきたときの対応について説明していこう。

サッド

サッドはこう使え

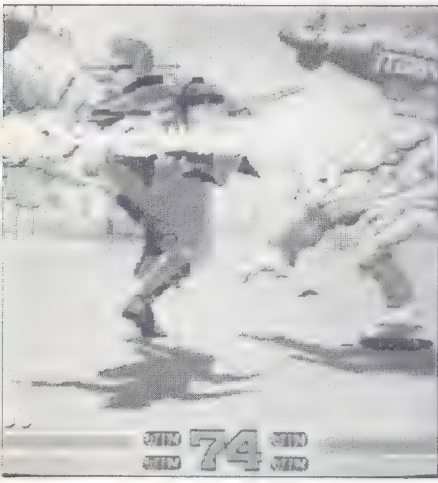
技、スピード、射撃そして必殺技、どれをとっても使い易いキャラだ。射撃を基本攻撃とし、相手を飛ばせて斬雷剣か投げなどで返す。そうそう斬雷剣は大で出すこと、切り下ろしと返しで2回攻撃することができるぞ。他にもサッド特有の技でスライディングがある。これはしゃがみ大キックで出せる技、滑る距離が長く、当たったら相手は倒れ、さらに相手の上方の攻撃や高い射撃をかわすことができる。相手を倒したら起き上がりに嵐舞陣を重ねよう。ザクザク決まって気持ちいいぞ。

サッドは比較的楽に進めるキャラクターだ。射撃を上手く使いこなし、必殺技も必ず出せるようにしておこう。

サッドを敵に回したら

サッドは比較的前半に出ることが多いのであまり問題はないのだが、まれに4～6人目に出てくると以外と強敵。

特にこれといって弱点はないので各キャラごとに基本攻撃で攻めていくしかない。射撃で飛ばせて着地を投げるなどしよう。



起き上がりに嵐舞陣。バシバシ決まるゾ。



斬雷剣は必ず大で出そう。



やはり基本は射撃。

ジーニィ

ジーニィはこう使え

ジーニィの特徴はスピードの早さ、そして必殺技のダイヤモンドカッターの強さだ。

基本戦法は射撃とジャンプキックになる。とくにジャンプキックについては、相手にヒットしたときに着地が相手の近くなら必ず投げまたはダイヤモンドカッターが決まる。さらに投げたあと、手前(下)に少し移動してから斜めジャンプキックをヒットさせると再び投げが入るのだ。

中間距離においてはヘルダイブスラッシュが有効。敵によっては一定の間合いになると射撃をしてくる。この射撃をかわして、相手の射撃の硬直に当てる。このことは特にVSジーニィに有効。ヘルダイブスラッシュを必ず出せるようにしておこう。

ジーニィを敵に回したら

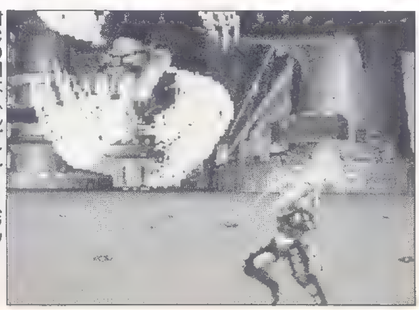
はっきり言って強敵である。とにかく常に距離をは離して戦う。下手に近距離で戦うと、突然出てくるダイヤモンドカッターにボコボコにされてしまう（ガードができたらもちろん投げに行く）。小さなダメージが命取りになることがある気をつけよう。

接近戦におけるダイヤモンドカッターは強力。





投げたら起き上がりに突っ込んで再び投げを狙う。



相手の射撃を誘って、ヘルダイブ・スラッシュ。



対COMはヘルダイブ・スラッシュをガードして投げよう。

えーい!この攻略が目に入らぬか!

神もひれふすこのプレイ!!

ガライアス

ガライアスはこう使え

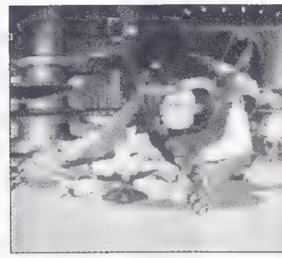
まず前半戦は楽勝。ジャンプパンチで出るフライングボディプレスだけで勝てる。3人目からは慎重な戦い方が必要。特に中間距離においては相手の射撃を予想してのダイナマイトソフアやジャンプキック。ガライアスはジャンプカがないのでジャンプキックがヒットしてからの投げがやりやすい。ちょっとつらいキャラだが頑張ってみよう。

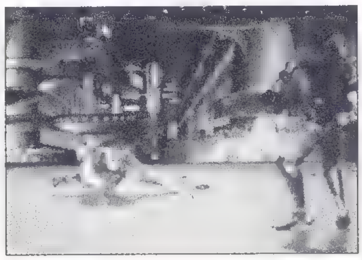
ガライアスを敵に回したら

実に簡単な敵である。中間距離の攻防をしているとたまにダイナマイトソフアかフライングボディアタックをしてくるのでそこを投げる。あと遠距離でガライアスがしゃがみ小パンチを出すと、必ずと言っていいほどクラッシュミンチアームを出して来るので、しゃがみ小パンチのときに射撃を撃とう。間抜けなガライアスはあたってくれるぞ。



ダイナマイト・ソフアは出した瞬間は無敵。





前半の2人はこれだけで楽勝。

このしゃがみ小パンチの後にクラッシュミンチアームが来る。

イェーガー

イェーガーはこう使え

リーチの短い彼は、他のキャラと違った戦法が必要だ。

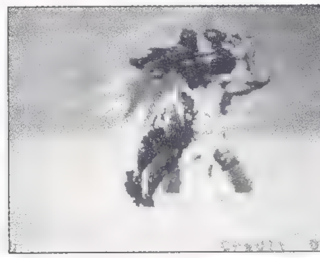
対コンピュータ戦においてはソニックバーストとズームアタック、この2つの必殺技を使いこなすこと。まずソニックバーストは中間距離で出すのがコツ。敵に射撃をさせ、そこに突っ込むのだ。もちろん高さを調節してだ（パンチで高く、キックで近く出る。）

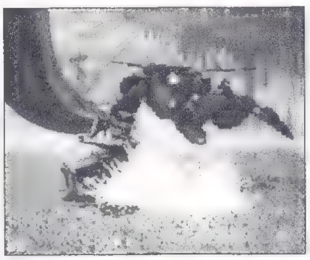
ズームアタックは無敵技。どんな攻撃も返すことができる。接近戦でも出せるようにしよう。

あとは射撃で飛ばせて着地を投げる戦法。射撃もスピードもそこそこあるので使える。

イェーガーを敵に回したら

イェーガーはリーチが短いのでちょっと離れたところでチクチク攻撃しよう（突然来るソニックバーストには気をつけて…）。まず射撃で飛ばせて投げでも倒せるけど。ソニックバーストは2発当てることができる。





サッドの射撃をかわして…突っ込めー。



クラッシュミンチアームもズームアタックで返そう。

ブラッド

ブラッドはこう使え

ブラッド最大の弱点は射撃の弱さ。小パンチは他のキャラと同程度だが、射程の狭い大パンチだと対空兵器になる。2つとも出した前後にスキがあるため、遠距離のときしか使えない。

そんなわけで、ブラッドはリーチとスピードを生かし、ジャンプキックと投げを活用していこう。以外と楽に投げを使うことができるぞ。投げ→ジャンプキック→投げも軽くできる。慣れたら投げをスピードパワーボムにしてみよう。あと、必殺技のブラッディースクリューは3人目以降だと返されるので、やめたまえ。

ブラッドを敵に回したら

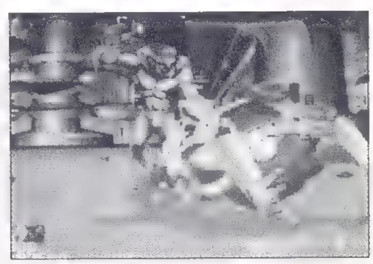
前述のとおりブラッドは射撃が弱いので離れて戦おう。突然来るブラッディースクリューに気を付けて、射撃で跳ばせて投げなどの戦法でいいだろう。

射撃は小で出そう。



遠くからチクリと…。





お、ガライアスがコケた。スーパーパワーボムを狙え。

M・E・K

M・E・Kはこうつかえ

基本は射撃（バルカン&ミサイル）とサイドミサイルになるだろう。射撃は出す前後のスキが短く、画面上に2発残すことも可能。

サイドミサイルは一回で3発出るので相手も飛んで逃げるしかない状況が出てくる。ジャンプして来たらジャンプ攻撃をよけて相手の着地に投げを入れる。とにかく相手と距離を離しておくことが大事。

さてあとフライ&ファイヤだが前半には通用するが後半の敵には返されてしまうので使うには注意が必要。

もう1つの必殺技ビームキャーンについてだが、よほどの余裕がないかぎり使わないほうがいいだろう。

M・E・Kを敵に回したら

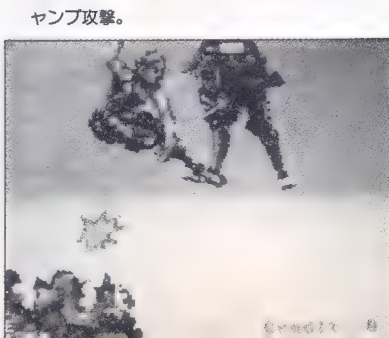
逃げると楽。そのためにはM・E・Kのミサイル&バルカンを確実にガードできるようにしなければならない。逆にガードに気を付けて接近戦でもいい。ちなみにフライ&ファイアを出して降りぎわ、M・E・Kは無防備。ざくっと技を当てて投げよう。

この6人を倒したら…新たなる敵が持っている…とだけいっておこう。

このゲーム、格闘ゲームといわれているが私に言わせれば、「格闘シューティング」である。いかに射撃をうまく使うかというゲームになっている。

君はエンディングを見ることができるか?

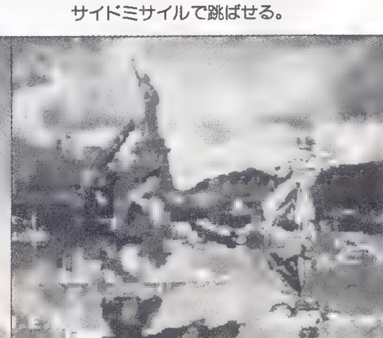
対COMはフライ&ファイアの降りぎわにジャンプ攻撃。



ほーら、跳んで来た。



サイドミサイルで跳ばせる。



ウイングを手足のように使え！

V・V
ブイ　ファイヴ

©東亜プラン

C・LANからバトンタッチ
DON

今回は前回のパターンを見直しつつ4面以降を攻略。1周クリアはだれにでもできる！さあ、ついてこい!!

まずは前回までのあらすじから…

はい、みなさんコンニチハ、DON吉です。東亜シューティングの攻略ってんで、今回はけっこうキンチョウしてます。

みんなは現在どこまでいってるかな?フムフム、もう2周してる人もけっこういるみたいですねえ、でもそういう人たち用の攻略（例：2周ノーミスクリアへの道とかね）なんてやってると世間の大部分の人たちは困っちゃうと思うんで、今回はやさしい、やさしい攻略でいきたいと思います。前回は…あっそうそう3面ボスまで説明してるね、じゃあ今回は4面からだね。その前に2、3面ボスの復習からいってみようか、それじゃいくよ〜ん。

2面ボス・3面ボスの楽な抜け方を考えてみよう

2面ボス

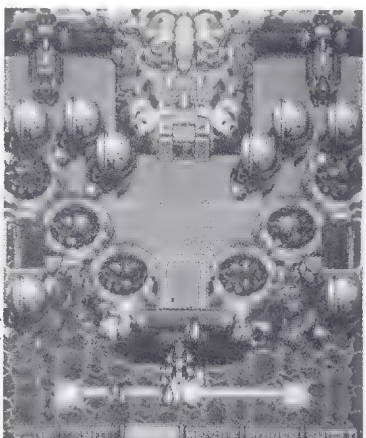
このボスはナニが怖いかっていうと左右からのまが〜るレーザー及びハッチから出てくる敵だろう。

このレーザーの抜け方だが、現在編集部では2通りの抜け方を確認。すなわち、レーザーを早めに反応させて自機をスッと下に移動させる「上⬇下パターン」と、できるだけ下方（一番下が望ましい）で反応させて上に抜ける「下⬇上パターン」である。ボスのパターンが完全に分かりきってる人ならば「下⬇上」がオススメだ。もしハッチからの敵に弾を撃たれてもよける必要がほとんどないしね。

さてもう一つの問題のハッチからの敵だが、レーザーを上下によけた直後に自機をかるく左右に動かしておくと出現即敵を倒せる、覚えておこう。

ショットのときはウイングを広げておくことが大切だぞ。

えっミサイル?う〜ん、ミサイルだと弾をボロボロ出されるのでやめたほうがいいね。



ここで反応させる。ちょいと慣れが必要。

3面ボス

このボスは第2段階のピンクの弾（ひも状のやつね）が非常にいやらしい軌道を描いてくるので、早めに決着をつけたいボスである。

まずボスの所にミサイル装備で来ることが大切。ボス出現時はウイングをタテ方向に並べておく(撃ちこみのため)。

するとボスはすぐに第2段階になってワープするので、落ちてくる氷を無視して再び出現するボスにそなえよう。

ボスが静止した状態の攻撃（レーザー&ミサイル）は、ボスの中心軸からちょいと右にズレた所（写真参照）にいれば大丈夫。あとコワイのは赤いカッター弾だけ。この弾を上下移動でサッサとよけながらウイングの弾を効果的にボスに当てていこう。ヘタに画面下で逃げがちなプレイをするより、こういう強気なプレイのほうが絶対楽だ。ちなみに赤いカッター弾は左回りと右回りが交互にくるぞ。知っておいてソンはない。



ここだよ、ここ。

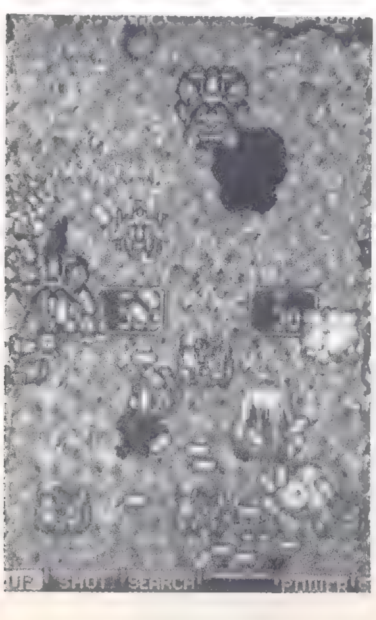
とにかく速攻で倒せばなんてことはないボスなんだよね。



こんな感じで集中攻撃だぜ。

知っててどうなるって訳じゃあないけど…ボンバー・テク

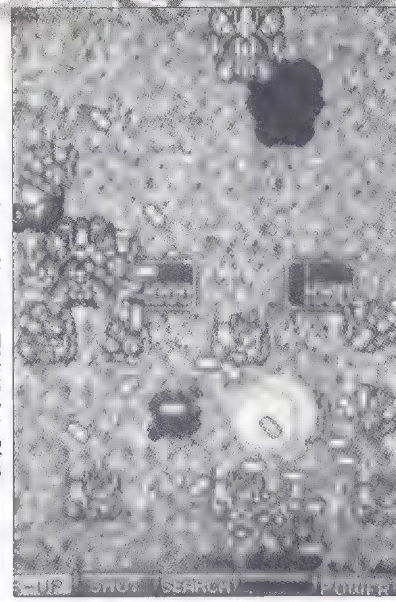
この技はシールドがなくて



こ〜んなに弾にかこまれても…、



えーい！この攻略が目に入らぬか！ 神もひれふすこのプレイ!!



スルリとね、当たり判定はアマイのだ。

しかも弾に囲まれて、ヤベーよこれってときに使える（かもしれない）技だ。どういう内容かというと、武器チェンジやパワーアップをした瞬間に、ほんの一瞬だが無敵時間があるのだ。その無敵時間中に敵弾をすり抜けてしまうテクがこの「ボンバー・テク」だ。

しかし実はほとんど役に立たない。なぜかというと、このゲームの自機は当たり判定が異様に小さいので、そんな危なっかしいことをするよりも正確に弾のすき間を抜けたほうが楽だからだ。まあこれまた知っててソンがないってぐらいだね。

よ〜し、前置きはこれぐらいにして本日のメインイベントの攻略に入ろうかね。今回はやさしいタッチでいくからみんな肩の力を抜いてかまわないよん。

1周クリアへの最大の試練の4面を大解剖だ！

さあ、3面ボスを抜けてきた君タチ、3ボスはどうだったかな？

全6面のこのゲームで3面を越えた、つまり君は半分を制覇したのだ。が、しかし、この4面こそはこのゲームのすべてを詰めこんだオイシイ、いやキビシイ面なのだ。

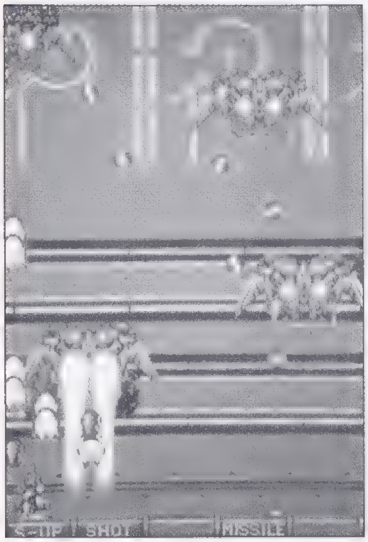
よってこの面を思いきりくわしく攻略しよう。

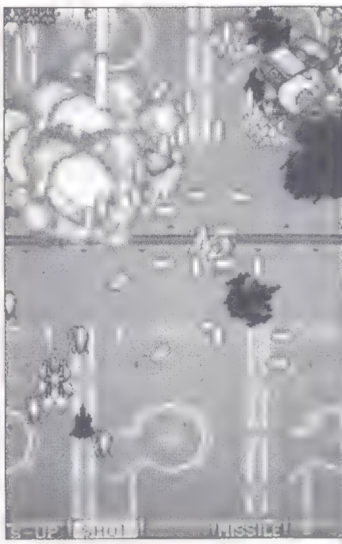
4面その①・逆噴射野郎を確実に仕留めろ

始まったらまず自分の武装をサーチに替えよう。それはなぜか？この面の序盤から中盤にかけてはサーチのほうが圧倒的にラクだからだ。くわしくは後に説明するが、この面が始まったらなるべく早くサーチに替えよう。

まず左、右と編隊を撃っていくと右上から黄色い中型機が出てくる、序盤はとにかくコイツとの闘いだ。

コイツは出現と同時に自機のショットで撃ちこんで（当然サーチが1つロックしていく）先回りが大切、とにかくパターンを覚えよう。





反対サイドで弾をひきつけよう。

ここでウェポンがサーチなら何の問題もない。問題なのはミサイルやショットのときだ。ここでミサイル装備だと恐ろしいことに最終面でも出てくる大型機（通称パスパス君）が出てくるのだ!!さらにショット装備時は紫色の屈曲レーザー野郎が出てくる（ナント復活でもコイツが出るぞ!?）。

つまりフルパワーのサーチが一番楽だってコト。まあミサイルじゃなきゃイヤって人はそうするがいい。いずれ、死ぬであろう（占い師調に）。

4面その②・ロボット登場・迎撃せよ！

さて、逆噴射野郎地帯を抜けると、上から青いデルタ型機が出てくる。コイツの攻撃は両翼先端からのバラまき弾攻撃（この弾がまたクセがあってよけづらい）と、前方に射出する機雷（放物線を描いて落ちてくる）の複合攻撃だ。

これは楽に抜けられるので無理に壊す必要はないが、機雷を爆発させるとやっかいだから、できれば壊したほうがいいね。

計3機出てくるのをそれぞれ右、左、右と抜けよう。左に抜けたとき左下から出てくる敵（プチトマト）を丁度倒すぐらいのタイミングがベストだ。

その後ザコが大量に出てくる。初めは前方から、次に左右から大量に出てくるが、サーチなら大きく左右に動いていれば大丈夫。スローもかかるので楽勝だ。

ここを抜けると左右から灰色の中型機（通称トミー）が出てくるが、サーチをくい込ませりゃ楽勝だ。

この後パワーアイテムが5個出てくるが、慣れないうちはシールドをテンパっておこう。私の場合ここでミサイルにしているが、ミサイルだと後のロボットが少しつらいからね。

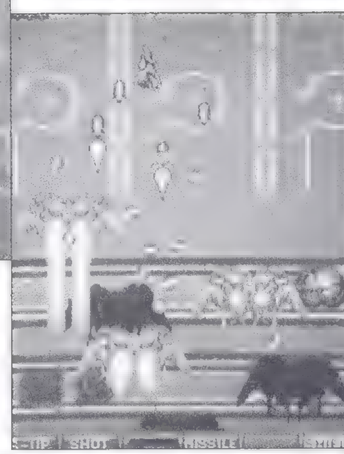
いよいよロボット登場、母艦をいくら速攻で壊してもロボットはキチンと出てくるので注意しよう。コイツらの対策としては、まず画面下方で撃ち込みながら敵を引きつけ、その後画面の隅をギリギリまで使って逃げる（例：下から右下隅まで移動し、そこから右端を中央付近まで移動するぞ）、奴の動きに合わせて画面下を横に少しずつ移動していけば簡単に倒せる。このとき奴を追いかけていくのではなく、奴の動く軌跡を先回りするように動くのコツだ。

奴がこうして3回出現した後、すぐに左右端からザコが出てくる。左は半分無視して右端下で右からのザコを迎撃。

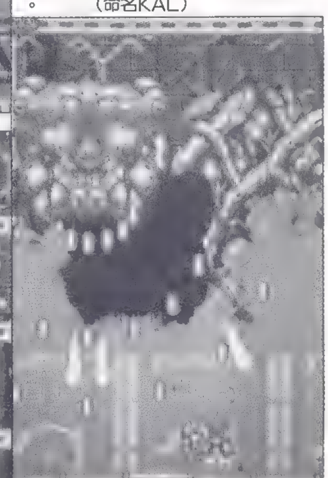
その後再び奴が2回、その後赤、青、緑色の移動砲台が出てまた奴が3回、この直後に紫色のザコがたくさん出てきてボロボロッと弾を出してくる。これは絶対に弾を出されてしまうので、冷静に弾をよけよう。とにかく右下でチョイチョイとよければいいだけだ。

ここで横長の中型機×2が、ザコと共に出現する。コイツは左右どちらかの端で（敵の反対サイドが望ましい）、弾を撃たせてから大きくよけよう。

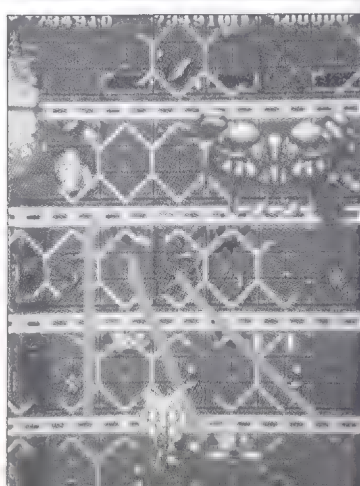
そこを抜けると小型の移動砲台地帯だが、ここでは左右はサーチにまかせ、とにかく左上より出現する敵（4回出てくる）に注意しよう。3、4機目は無視して画面上方に逃げても可。このときは下からの弾に気をつけよう。



左からサッと上に逃げ〜るパターン。



うっひゃ〜！パスパス君だあ!!
（命名KAL）



こいつのレーザーもいやらしいぞ。


当たりそで当たんない、ちょっとお得。

る）のだ。

ロボットが計8機出たあと、前方よりトミー×3が、2面でも出た突進野郎（通称ジェームス）と共に出てくる。サーチだとここは押されがち、画面中央下を軽く左右に動いて弾をかわそう。

この後再びロボット4台、それに1面でも出た小型ミサイルザコが出てくるが、コイツは左端にいればぶつからずに抜けられるぞ。

4面その③ 波○拳&メタボールに気をつけろ

ロボット地帯を抜けると突然左右から青い砲台が、しかも波動○みたいな弾を出してくる—この砲台（通称マツ）の波○拳は左右端や中央なら当たらないが、問題は1発ずつさりげなく撃つ赤い弾だ。この弾のせいでコイツは残すのがツライ、速攻で倒していこう。

マツが4回（8台）出た後中央上方よりトミー。ここでは、とにかくトミーを優先していくこと。

マツ地帯を過ぎると前方から横1列に緑色の敵が出てきて、妙チクリンな銀色のボールを置いていく。このボールは自機の弾が当たっている間、自機方向に追いかけてくる。ここでは右端でショットを撃ち、3〜4個のボールを誘導して真ん中をスッと抜ける。

その後、左右からもさっきの緑色の敵が出てきてボールを置いていくが、これはあまり怖くないだろう。

問題はその直後に左右から出てくるレーザーザコだ。ここは、写真の位置でレーザーザコをやり過ごそう。

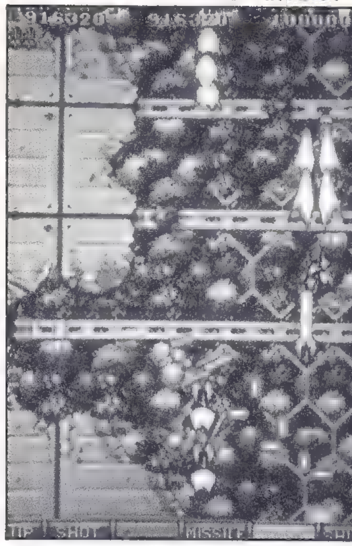
この後、前方よりトミーが出るが、ここで左右下方に編隊。ミサイル装着ならウイングを左右に張っておけばいい。また、サーチなら右から出るザコだけキチンと倒しておこう。

その後はオレンジ色の5WAY野郎がどんどん出てくる。ここでサーチだとどうしても押されてしまう。よってミサイルのほうがいいが、サーチのときは仕方がないので、自機のショットをできるだけ当てて効率よく倒そう。

ちなみに、5WAYを2回撃った後の赤い5WAY5連発は、自機をあまり動かさずによけたほうがいいぞ。

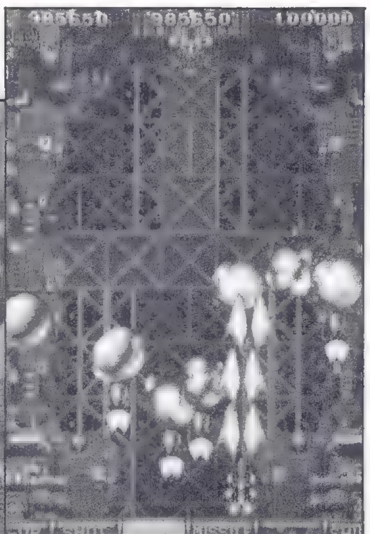
こいつらは計8機くるが、5機目のときに前からくるザコと、その後に左右からくるザコは特に注意しよう。

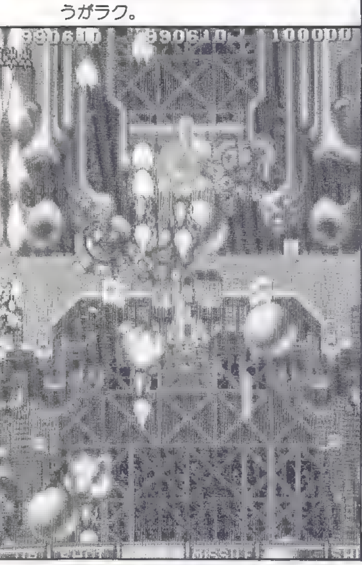
ここを抜けるとパワーが5個出た後、いよいよボスだ。


スイ〜っと上に抜けよう。


こっちにひきつけて…、


この弾さえなきゃあねぇ。


まんべんなく弾を撃ったらジ・エンド。


こいつらはサーチならやりすごしたほうがラク、ミサイルなら倒したほうがラク。

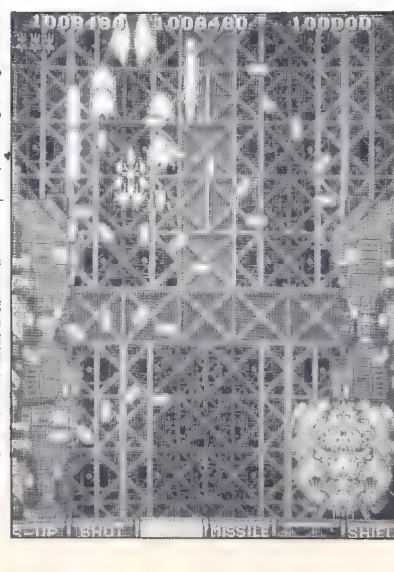
4面ボス・今始まる超ドットよけ伝説

さて、問題のボスに来たぞ。

まず自機の装備はミサイルかショットにしておきなさい。これは必要条件。十分条件としてはシールドをテンパって（スタンバって）いるのが望ましい。ではいこうか。

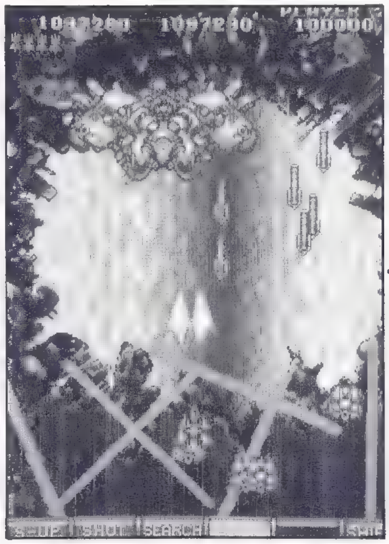
このボスの第1段階は赤い8WAY弾と緑色のバラまき攻撃、両翼からの波○拳がメインだ。

まずウイングをかためておいて（広げても意味がない）、パワーゲージのサーチとミサイルの間あたりに自機を位置


こいつらは画面下方からでも弾を出してくる、ちょっとイヤ。


このへんでちょいちょいと…。

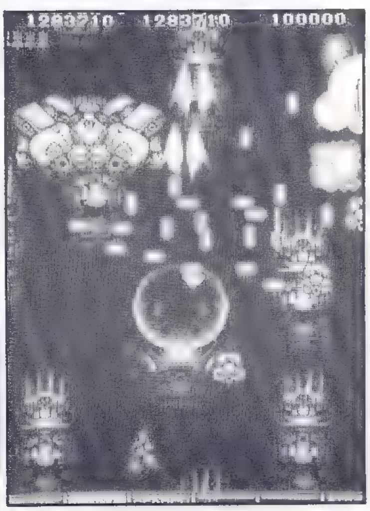
させる。そこでひたすら粘るのだ。
　奴の赤い弾はマイキャラを見ていないし、緑色弾は自機が動かなければ当たらない。このことを頭に入れておこう。
　しばらく粘ると奴が赤くなって翼（?）をたたむ、すると極太レーザーがくるので、左右どちらかに逃げよう。
　そして第2段階。ここにくると左右から小さな白い弾をバラまいてくるが、この弾は中央でよけるより左右どちらかでよけ続けたほうが楽だぞ。
　これを倒せば最終段階だ。ボスの屈曲レーザーはボス前にはりつけば当たらないが、突っこみに注意!?


レーザーは画面下でもよけられないことはないけど…。

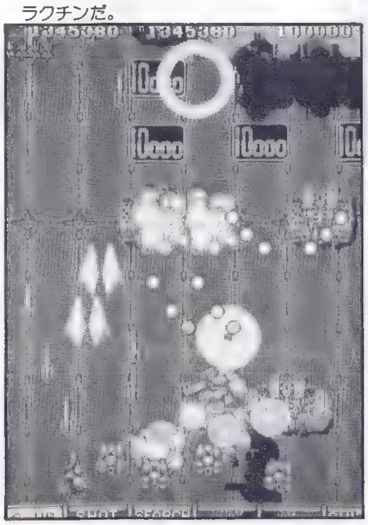
　一応毎回同じような倒し方になるので、各自自分なりのパターンをつくってくれい。

死ななきゃ楽勝ってホント? 5面はこう進め

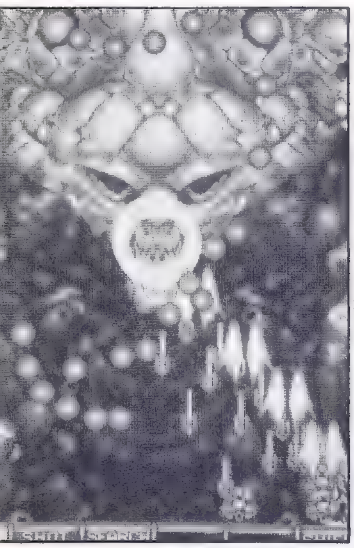
　この面は実はかなり楽な面である。コツさえ押さえておけば、4ボスで死んでもこの面で完全復活できるぞ。ガンバロウ!!
　まずパワー4つ、ここでミサイル以外だったら迷わずミサイルチェンジだ。そして中型機が右に2機、左に2機という具合にやってきてザコと複合攻撃をかけてくるが、弾


ここも切り返し命の場所だ。

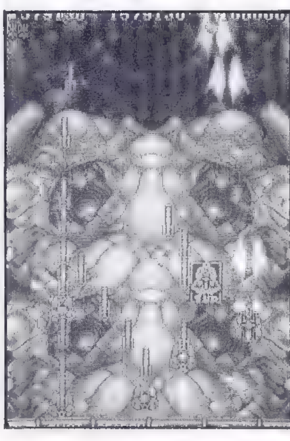
を誘導しておけばなんてことはない。
　この後4面最後で出たオレンジ色の敵も出るが、基本的にミサイルならガンガン押せるので問題ないだろう。
　4ボスで復活のときは1速パワー1の状態からスピード、ミサイル、シールド、パワーと取っていけば容易に復活できるぞ。
　この後アイテムボックスが出た後、移動砲台とロボットの複合攻撃だ。
　ここの移動砲台は第1段階の自機を狙ってくる弾がコワイ。ウイングの弾をうまく当てて（武器は当然ミサイル）、第2段階にすれば抜けられるぞ。

第2段階は自分を狙わないのでラクチンだ。


　とにかく得点プレートに気をとられずにロボットや移動砲台を倒すことが大切。ココで死ぬと復活はかなりシビアだ。
　さて、中ボスはなんだかおっかないカオしたヤツだけど、コイツの攻撃がかなりミョー。上部2つの砲門から青い弾をバラまくのだが、ボスが自分でその弾を自機の弾もろとも



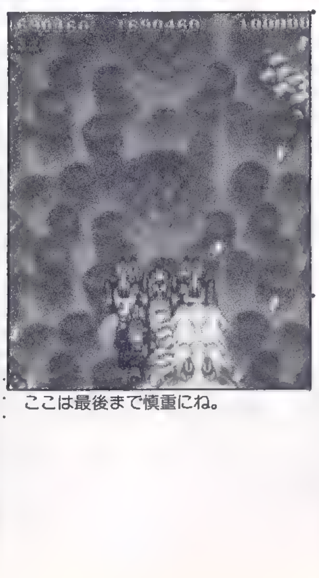
吸いこむのだ。吸ってる間はダメージは与えられない。
　吸われた弾（吸われている間は赤いので分かる）は吸い終えた後いきなり飛んでくるが、このときは右下隅が安地だ、覚えておこう（ちなみに2回目は左下だ）。
　その後の赤いカッター弾は、自機を中央から左➡右と軽く動かしてよけるだけ、実に簡単な中ボスである。
　次にくるレーザー地帯は、ウイングをタテに並べ、うまいこと倒していこう。
　ちなみに最後の条件を満たしていると1UPが…。ヒントは3面の大きな黄色い箱（?）だよ。

赤いタマ（吸われてるヤツ）にも判定はあるので注意。


　この後オレンジの敵が2回、中型機1回と出た後、高速スクロール地帯に。ここはパーフェクトを取るのでなければウイングを左右に張ってるだけでいい。が、パーフェクトをとりたいときは、敵を撃ちながら左右に切り返してアイテムを取っていこう（2速で十分）。
　ボス前でパワーが9個、ここでショットに替えてシールドに合わせておこうね。シールドよりもショットチェンジを優先させることが大切。
よっ〜しゃ!!わんなぁつぶ!!

5面ボス・生きるも死ぬも武器しだい!?

　このボスは、大きなタマゴ型の本体の周りを二つのオプションが回っている。
　注意すべきはこのオプションだ。ナント弾を当てると撃ち返し弾のようにボスとの間に弾幕を張り、そしてそれを撃つと…まあ死が待っているということだ。
　そのために、ここではショット以外の武器だと話にならないわけだ（ミサイルの爆風も撃ち返しの対象だぞ!?）。よって、基本的には画面中央下でドット単位のよけをしながら撃ちこむことになるのだが、レバーは下に入れっぱなしで闘おう。
　なぜならば、ボスは最終段階になるまでは自機のレバー入力の反対側に動く性質があるからだ。
　最終段階になると、ボスが自分を追いかけてくる。ボスの周りをオプションの弾に注意しながら回って倒せばOK。

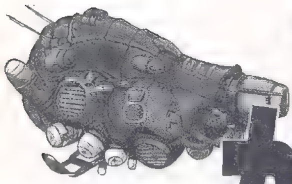

ここは最後まで慎重にね。

おまけ・スペースのあるうちに使える技を1つ…

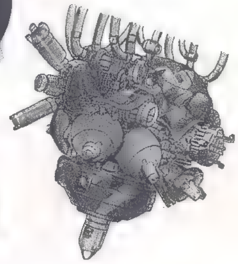
　うわ〜っ、もうスペースがな〜い!!最終面は次号ってなわけで、1つだけ技を授けよう。
　このゲームでは、中ボスやボスは出現した瞬間の自機の武器に合わせて、耐久力を調節している。ってことは武器を途中でチェンジしたら…?
　もう分かったね♡ちなみに使えるのはショット➡ミサイルで、その逆はやっちゃダメだ。

MAPを覚えて海底にGo！

担当：けろぽん



かいていだいせんそう



今回は、STAGE1・2を中心に、確実に先に進む攻略法を考えてみた。このタイプのゲームはまず敵や地形のパターンを把握するのが大事だぞ。

本文中では触れなかったが、アイテムは時間で種類が変わる。タイミングをはかって確実に武器チェンジしよう。違う種類でも、取れば段階は上がりパワーUPするぞ。

さあ、海底へレッツ・Go！

STAGE 1

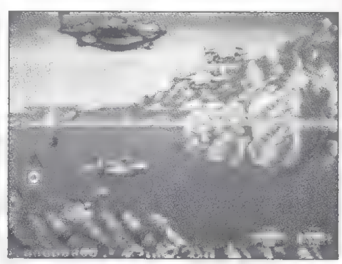
南極



島の上の砲台は、Mをとっておいたほうが楽に抜けられる。

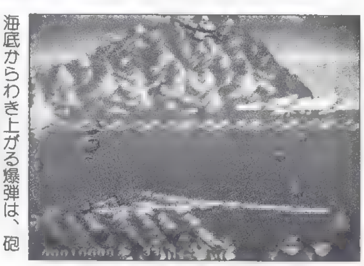
とりあえず、危険な海域は島の上に砲台が並んでいるところと、その直後の爆撃機が出現するところだ。

島の上の砲台は、対空装備をMにしておいたほうがよい。Mのアイテムを取っておけば、水上に近づくと誘導ミサイルになってくれて、比較的楽に倒すことができるはず。



爆撃機の落とす爆弾は4発ずつ。弾の切れ目をかわそう。

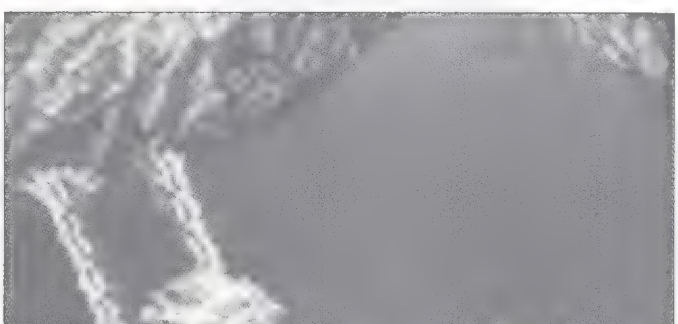
島から少し進むと、上空から爆撃機が爆弾を連続して投下してくる。ここは海が浅瀬になっていて弾がかわしづらい。しかし、4発ごとに爆弾にスキ間があるので、そこを左にバックしながら抜けよう。耐久力があるので爆撃機を破壊するのは難しい。



海底からわき上がる爆弾は、砲台のうしろの機雷を壊そう。

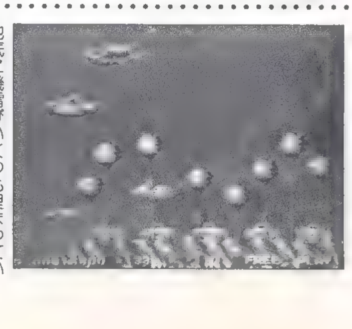
海底からオレンジ色の弾をいくつも噴き上げている砲台は、壊さずに上を抜けていくのはあまりに危険だ。この砲台は、地形が邪魔してなかなか弾を当てづらい。

しかし、この砲台はその右側にある機雷を撃つことによって誘爆して破壊できるのだ。これを覚えておけば、余計なタイムロスを防ぐことができるぞ。



冷凍光線につかまったら、すぐボタン連打かレバーを振ってふりほどこう。

最後のボス手前の広い海域は、多くの機雷が海底に潜んでいる。ここは、下から小型潜水艦が出現するので、時間があれば機雷を全部壊しておいたほうがよいだろう。ボスが出現したときに小型潜水艦を残さないようにしたい。

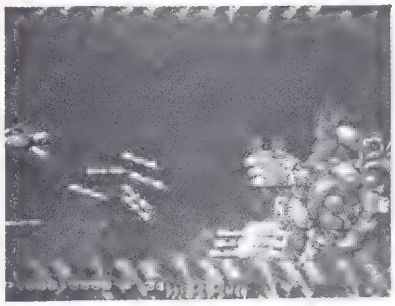


地底に機雷がいくつも埋まっている。赤い機雷がさく烈弾を出す。



STAGE1 ボス ケーブマン級潜水攻撃艇「アーゴック」

このボスは、武器、特に前方攻撃をパワーUPすると、とてもランクが上がる。ボスの攻撃が厳しくなるので、どうしてもボスで1ミスしてしまう人は前方攻撃を一段階だけパワーUPしてきた方が楽だ。パワーUPは赤の通常魚雷が一番バランスがとれている。



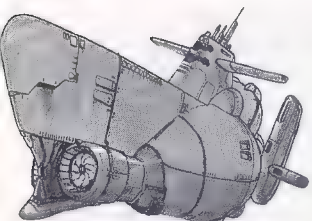
まん中より、少し上が安全地帯。イカリは動かなければ大丈夫。

さて、ボスの攻撃は、ミサイル発射とイカリのようなひもつきの武器を振り回すというパターンを繰り返すというものだ。

イカリ攻撃のときは、画面の一番左で動かなければ当たることはない。怖がって自機を動かしたり、微調整するからやられてしまうのだ。止まっていれば大丈夫だ。信じてくれ！

ミサイル攻撃のときは、できるかぎりミサイルをかわしたほうが完全だ。ただし、画面のまん中から少し上の高さにいると、ミサイルの安全地帯になっている。

つまり、一番画面左端の、まん中から少し上の位置にいれば安全地帯となり、楽にボスが倒せるということになる。



STAGE 2 復興の都市

前回の紹介とステージの順番が入れ替わった。ここからは容赦ない攻撃が続くぞ。

このステージの前半では、浅瀬が続くので対空用兵器が重要なポイントだ。

サーチミサイルを持っていたら、できるだけ海面に顔を出し、ミサイルで海上の敵をひたすら倒す。どうしても壊しきれなかったときはさすがに潜って逃げなければいけないが…。

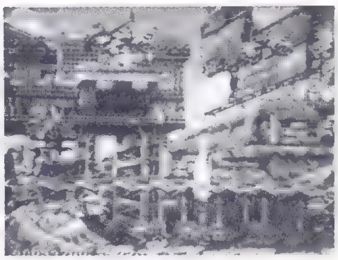
水上が機関銃、つまりAの対空兵器だった場合は、海底深く潜るのもよい戦法だ。海底にへばりつき、浮遊機雷（風船爆弾のようなもの）を出して上からの弾を消しつつ逃げるように進むことができる。こちらの武器のほうが融通がききそうだ。

さて、まず問題なのが、空中から斜めに機関銃を撃ってくる飛行機だ。海面に顔を出して無理に撃とうとすると撃ち切れず死んでしまう。でも、実は少し潜れば当たらないので、潜って弾をかわそう。

その後、浅瀬なのにもかかわらず強引に戦艦がやってくる。下部の砲台だけに気合を入れて撃ちこみ、なんとか破壊しよう。壊してしまえば下を楽にくぐることができるはずだ。



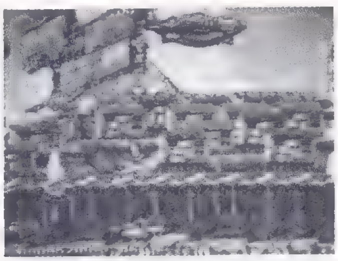
一番下の砲台を破壊すれば下を通り抜けることができる。



この浅瀬の底なら、戦闘機のバルカン砲には当たらない。

上からボロボロと出現する2足歩行ロボットは、海中に落ちてくることもあるので注意しよう。さらに、海中（川の中？）からも出現する場所がある。そいつにはさらに注意が必要だ。同じように海中に突然出現する砲台もあるので、これらは場所を覚えたほうが安全だ。

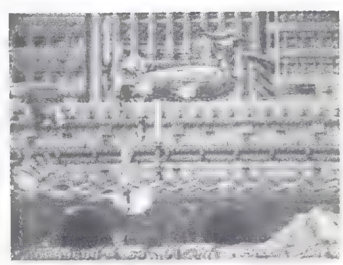
さて、一番の難関は工場手前の鉄橋だ。スクロールが止まり、〝自分よりでっかい爆弾〟というやつがバンバン落ちてくる。ここは、前方にある海中の白い物体を破壊しないと先に進めないのだが、その間爆弾をよけまくらないといけない。



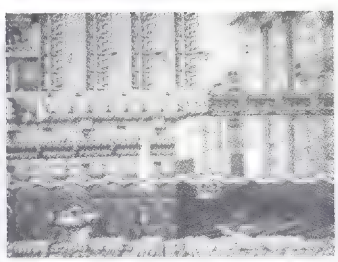
ゆっくりスクロールさせて、一機ずつ爆撃機を出そう。

白い物体の当たり判定ができてから、爆弾が落ちてくるまでに少し時間がある。この間に近づいて機雷を当てるとよい。

装備は前方が一段階、上方はAの風船爆弾にしておくと比較的楽だ。風船爆弾で戦闘機の落とす弾を消そう。



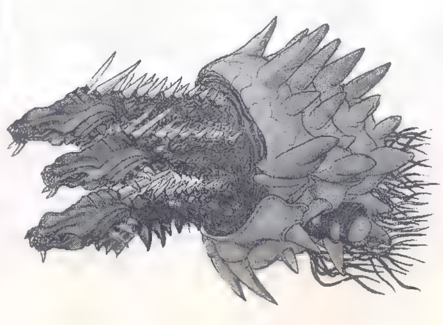
ブルドーザーの下をくぐろうとせず、先に破壊しよう。



この場所でAを取り、風船爆弾にしておく。

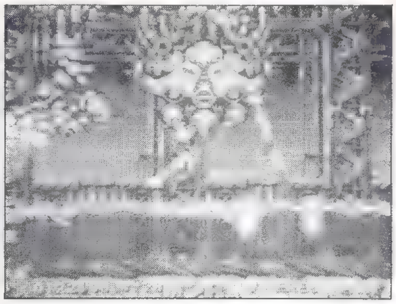


上から落ちてくる爆弾が実にかわしづらい。



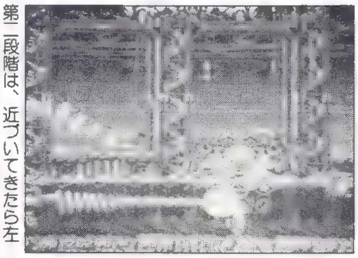
STAGE2
ボス
自動工作機械マスターデバイス
「マンリキ」

このボスは倒し方がわからないと一見強そうだが、実はそうでもないぞ。
第一段階のボスの攻撃は、5つの砲台からレーザーを出してくるというもの。普段は海底近くまではレーザーが届かないのだが、2つのレーザーが重なると底まで届いてしまう。



第一段階は、画面左端の水上で誘導ミサイルを撃とう。

しかし、画面の左端には1つの砲台しか届かないため、左下の海底はとりあえずレーザーの安全地帯だ。そこで、左端で海面に顔を出し、サーチミサイルで攻撃するといい。Mを持っていなかったら、空中に飛んでいるアイテムを出す飛行機を壊してMをとろう。
ボスにある程度ダメージを与えると、マンリキは落ちてきて狭い浅瀬をもっと狭くしてくれる。そして、中央からドリルを突き出してくるのだ。これが第2段階の攻撃だ。
こうなったら、とにかくドリルをよけることを重視だ。

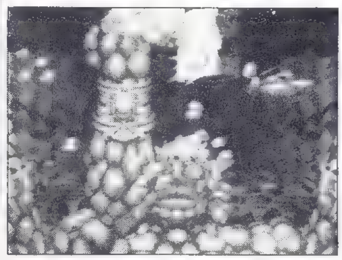


第二段階は、近づいてきたら左下の海底にへばりつきかわそう。

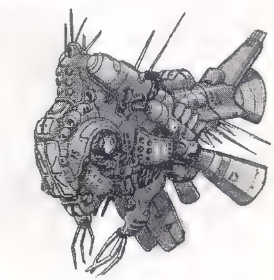
ドリルは、左端の海底にいれば当たらない。上からは放物線を描く弾を出してくるが、Mなら水面に落ちる前に誘導弾を当てて消すことができる。
3面は、下から巨人が上がってくるという恐るべきステージだ。パターン化しないとかなり難しい。来月はくわしく攻略する予定なのでヨロシク！



でた〜！海底神殿の中に出現する、防人〜サブヒューマン"荘厳"だ！



うげ〜。血みどろの戦いが始まる。頭上の石塊を下に落とし、防人の頭を破裂させろ。下からの防人パンチは一番上にいれば当たらないぞ。



ストIIダッシュターボ

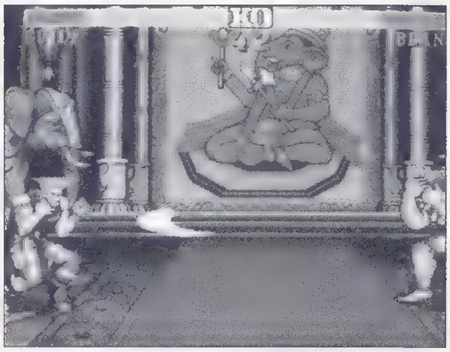
対戦ダイヤグラム&起き上がりの攻めこみ方

担当：FRS-N,O

第一回から乱戦!!

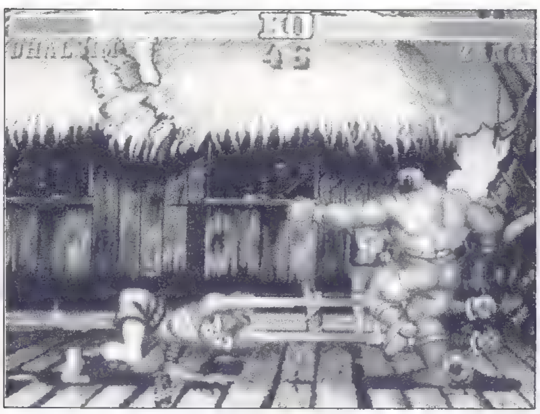
ダッシュからターボへ移行してからのダイヤグラム第一回から、いきなり波乱の幕開けとなった!!

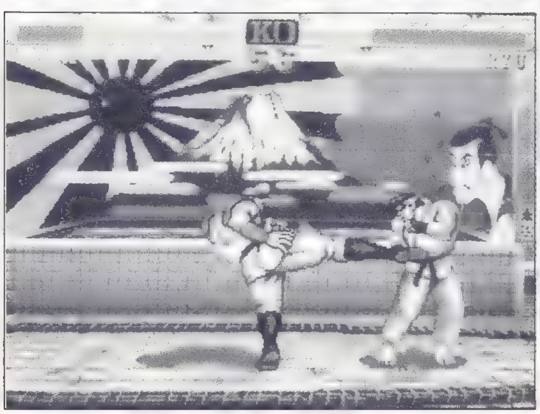
まずは表をみてもらいたい。ダッシュで最下位にいたザンギエフが中間位置よりやや上に現れた。ハイスピードダブルラリアットとノーマルのダブルラリアットの使い分けや、スピードアップによる、ノロさの緩和、通常技の部分的な変更etc…で、全キャラに対して五分かそれ以上に闘えるようになったのがその理由。現に「ザンギ最強説」を唱える


ソニックの硬直にもめげずにトップのガイル。

るプレイヤーが何人かいる。

逆に、ついにというかやはりというか、ベガが最下位に転落した。サイコの降りぎわやダブルニーの後に大きなスキができてしまい非常につらい。それに追いうちをかけたのが立ちキックが短くなったのとしゃがみキックの出が遅くなったこと。さらにしゃが


いい勝負のザンギエフVSダルシム。


これでも当たりゃしない中キック。

ストリートファイターIIダッシュターボ　ダイヤグラムVol.1

相手キャラ／マイキャラ	ガイル	サガット	リュウ	ブランカ	ザンギエフ	E・本田	ダルシム	ケン	春麗	バルログ	バイソン	ベガ	TOTAL SCORE
ガイル		4	5	5	6	5	5	6	6	6	7	6	61pts(−7)
サガット	6		5	6	5	6	5	6	6	4	6	6	60pts(−6)
リュウ	5	5		6	5	6	5	6	6	5	4	7	60pts(+8)
ブランカ	5	4	4		7	6	6	5	5	6	4	6	58pts(±0)
ザンギエフ	4	5	5	3		3	5	5	7	6	6	8	57pts(+25)
E・本田	5	4	4	4	7		5	5	5	6	5	7	57pts(+8)
ダルシム	5	5	5	4	5	5		5	5	5	5	6	55pts(±0)
ケン	4	4	4	5	5	5	5		5	6	4	7	54pts(+6)
春麗	4	4	4	5	3	5	5	5		4	6	8	53pts(+2)
バルログ	4	6	5	4	4	4	5	4	6		5	6	53pts(−6)
バイソン	3	4	6	6	4	5	5	6	4	5		4	52pts(+3)
ベガ	4	4	3	4	2	3	4	3	2	3	6		38pts(−34)

※相性の数値はあくまでも、一応の目安とお考えください。
(　)内は92年11月号のストIIダッシュとの数値変動差



みと昇りジャンプの大パンチの攻撃判定が大幅に小さくなったのも弱体化に拍車をかけてしまった。対春麗戦なんかは立場が完全に逆転している。

リュウはもともと速い波動拳のモーションがさらに速く。

跳びこむときに一瞬でも躊躇すると待っているのは、…「しょ〜りゅ〜けん!!」竜巻&空中竜巻の威力もケンとはダンチの差。

本田はターボ化にともなう攻撃力のバブル崩壊による、威力削減をものともしないハイパワー健在が売り。溜めが長いものの、スーパー百貫のおかげで、リュウのトリカゴも楽に脱出できるようになった。

春麗とバルログは、ターボのスピードアップで、足が素早いというメリットが薄れてしまった。春麗の新必殺技の気功拳は、足払いなどからのキャンセルがかからないので近くでは多用できない。ちなみに、空中スピニングも、出しかけと足を閉じる瞬間が無敵だ。

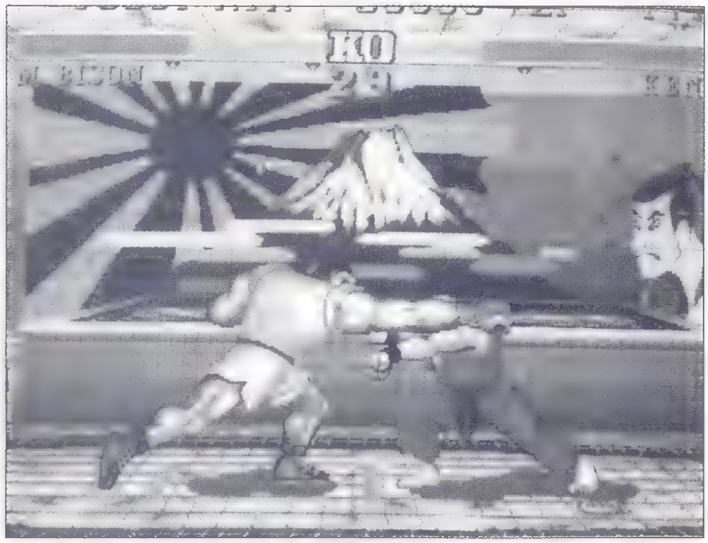
バルログは、バック転がボタン3つ同時になったので「勝手にバック転」がなくなったのはいいが、スライディングの距離が短くなり（そのくせ硬直時間は前のまま）、ローリングクリスタルの溜め時間が長くなってしまったのが悩みのタネ。あいかわらずブランカとは苦戦を強いられるが、空中投げのスターダストが投げ間合いが広くなって使いやすくなっている。

バイソンは、やはりつらい闘いが多いものの、ターンパンチの無敵時間や、ファイナルが溜まりやすくなったのが心強い。

ターボ発売当初の12月中旬は、ケンの株が急上昇したが（小のドラゴンダンスのスキが小さかったり、トリッキーな空中竜巻に困惑させられたのが原因か?）、スピードに慣れるにつれて、地位が少しずつ下落、結局、もとのサヤに収まった。

そのほかではダルシムが、ダイヤグラムの中間地位を行ったり来たり。くらったあと空中でさらにくらう二段技もなくなり、スピードもアップして闘いやすくなった。しかし、対ザンギ戦が五分五分のところまできてしまったのは…今のところ、どっちが有利かは微妙なところだ。





対リュウ・ケン戦は波動拳にターンパンチをすり抜けで当てることを考えよう。

トップ争いはまだまだ予断を許さない状況

今月は、なんだかんだいってガイルがトップの座についたが、トータルスコアのところをみてもらえばわかるように、簡単に順位が入れかわるような状況だ。

事実、ダッシュのころとちがい、ターボのダイヤグラムはかなり流動的な状態。明日はコロッと入れかわっているかもしれない。

ゲーメストでは、これから大きな変動のあった月にはこのようなダイヤグラムを載せていく予定だ。

読者のみなさんの中で、これとちがうダイヤグラムになっていたら、編集部「ストII ターボダイヤグラム係」まで送ってほしい。よろしく!!

起き上がりに攻めこめーっ!!

12月号で起き上がり完全無敵理論を提唱しておいて本人がこんなこと言うのもなんだけど、やっぱり相手を転ばせて、無難に「はどーけんっ」じゃつまらないよね。

そこで今月は起き上がりに攻める手段をまとめてみた。「起き上がり昇龍、サマー、アパカ、なんでもきやがれッ、オレが潰したるぜ!!」ってな気持ちでいってみよう。

リュウ・ケン編

この2人は先月、先々月でも紹介した「同時押しスペシャル」が有効。

密着して、**立ち小キック→しゃがみ小キック→立ちアッパー（小キック＋大パンチ同時押し）→昇龍拳（リュウは大波動拳）**。ちゃんと入力できれば、ピヨリ確定。



最初のキックが入ったら四段確定。

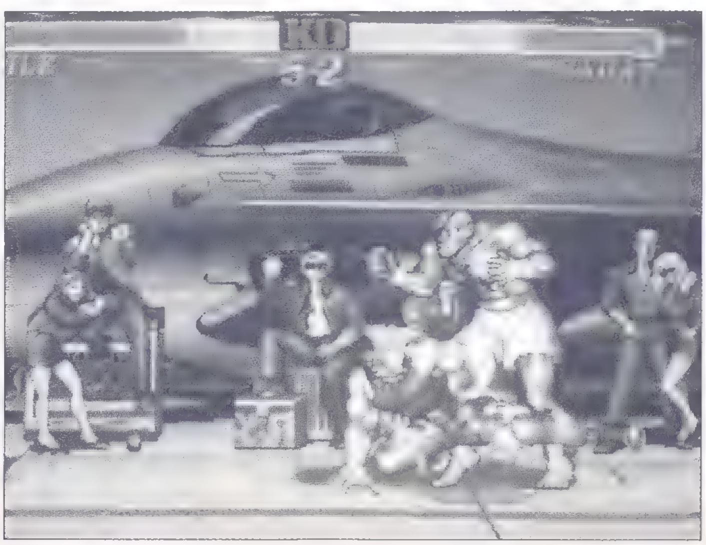
春麗編

気功拳を導入。**しゃがみ中キック→掌底キャンセル気功拳**。ザンギには全部入るが、他のキャラは気功拳をガードされてしまう。が、間合いが近いので、こちらがその後の闘いの主導権を握れるのが魅力。

ガイル編

起き上がりならでは、という三段を紹介しよう。密着して、**しゃがみ中キック→しゃがみ中パンチキャンセルサマーソルト**。しゃがみの中キック→中パンチは普段は連続にならないが、あらかじめしゃがみ中キックを早めに置いておくようにして、次の中パンチを入りやすくさせるのだ。

決まればピヨらせられる可能性が大きいぞ。



早めに中キックを置いとくのがコツ。

バルログ編

しゃがみ中キック×2→しゃがみ中爪。…でも最近**しゃがみ中キック→しゃがみ中爪×2**のほうが入りやすい気がしてきた。ボタンは目押しでやろう。

折をみて再び…

発売から少し時間がたってしまったが、とりあえず1回目はこんな結果が出た。2〜3回と進むにつれてどのようなダイヤグラムになるのだろうか?興味はつきないぞ。修業あるのみだ!!

コマンド入力ゲームに進化！

タオ体道

最近の格闘ゲームって6ボタンがあたり前になってきたが、それに合わせるようにタオ体道も6ボタンに！

担当：ずるずる

コマンド入力で必殺技を出そう

ビデオシステムから初めて登場する対戦型格闘ゲーム、タオ体道も、最近の格闘ゲームの操作方法にならって、8方向レバーに6ボタンの仕様になることが決まった。

前の仕様では、ボタン溜めから（3段階あり）レバーで8選択（8方向あるので）するもので、すごく単純なものであった。これがなぜ変更になったのか。

多分それは、最近のプレイヤー、とくに一般客が、6ボタンに慣れているところに、異色の操作系を持ち込むのは冒険になると考えたに違いない。すぐできるほうが、より印象がいいしね。

各キャラに8種の大技あり

8人いるキャラには、それぞれ8種の大技がある。その出し方を表（左）にしてみた。

表の見方だが、まず敵は右にいるものとし、パンチ弱中強をA、B、Cボタン、キック弱中強をA'、B'、C'ボタンとしている。

あとは覚えるだけだぜー



チャック



念流乱舞

念流乱舞
レバー下、右下、右の順に入れ、キックボタンを押す。

転廻撃
レバー右、下、右下の順に入れ、キックボタンを押す。



陽炎襲波

陽炎襲波
レバー左、左下、下、右下、右の順に入れ、キックボタンを押す。

天地逆転蹴
パンチボタンを連打する。



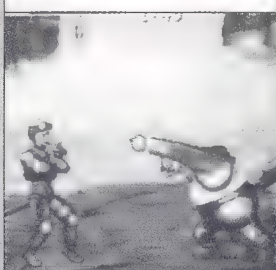
パパ

パパハンマー
レバー下、左下、左の順に入れ、パンチボタンを押す。



パパスペシャル

パパスペシャル
レバー右、下、右下の順に入れ、キックボタンを押す。



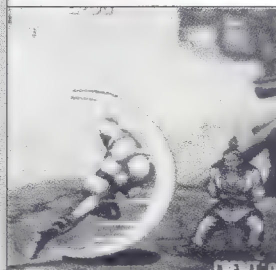
イヤイヤパパ

イヤイヤパパ
レバーを左に一定時間止め、反対入れと同時にパンチボタンを押す。

昼間のパパ
ボタンを連打する。



ハリー



ムーンライトタックル

ムーンライトタックル
レバー下、左下、左の順に入れ、キックボタンを押す。

風雲昇り龍
レバー右、下、右下の順に入れ、パンチボタンを押す。



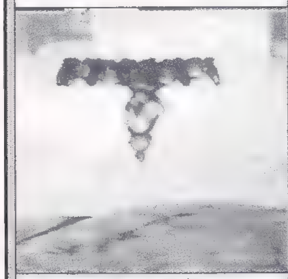
気功棒

気功棒
レバーを左で一定時間止め、反対入れと同時にキックボタンを押す。

ハリーズコンビネーション
キックボタンを連打する。



チャン



裂脚空舞

裂脚空舞
レバー下、右下、右の順に入れ、キックボタンを押す。

断殺斬
A、B、Cボタンを同時に押し、しばらくしてから放す。

微天動
レバー左、左下、下、右下、右の順に入れ、キックボタンを押す。

裏廻蹴
キックボタンを連打する。

タオ体道・こんどまでのお楽しみ。

今月の必殺技の紹介はここまでにしておきます（理由はひ・み・つ♡）残りの約半分の必殺技は来月までのお楽しみということで、それまでにしっかりと今月紹介した技の予習をしておいてくださいませ。今度もパパを要チェックや！



ナホバ

パワフルドロップキック
レバー右、下、右下の順に入れ、キックボタンを押す。



雄叫びタックル

雄叫びタックル
レバー下、右下、右の順に入れ、パンチボタンを押す。

ナホバエンド
A、B、Cボタンを同時に押す。



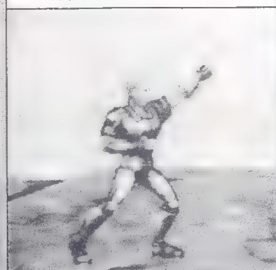
オーバードライブキック

オーバードライブキック
キックボタンを連打する。



マーカム

マーカムロケット
レバーを左で一定時間止め、反対入れと同時にパンチボタンを押す。



ミラージュスラッシュ

ミラージュスラッシュ
レバー下、右下、右の順に入れ、キックボタンを押す。

マーカムクラッシュ
A、B、Cボタンを同時に押し、しばらくしてから放す。



ファントムキック

ファントムキック
キックボタンを連打する。



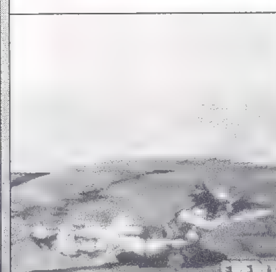
ミク



乱れ咲き

乱れ咲き
レバーを左で一定時間止め、反対入れと同時にキックボタンを押す。

新月の舞
レバー右、下、右下の順に入れ、キックボタンを押す。



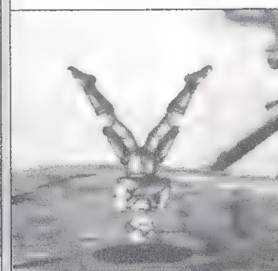
龍舞

龍舞
レバー下、右下、右の順に入れ、キックボタンを押す。

おぼろ月
キックボタンを連打する。



ヒューイ

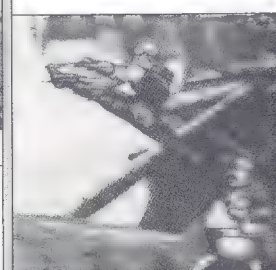


忍法地擦蛍

忍法地擦蛍
レバーを左で一定時間止め、反対入れと同時にパンチボタンを押す。

開脚擦蹴
レバー右、下、右下の順に入れ、パンチボタンを押す。

超天空振子術
A'、B'、C'ボタンを同時に押す。



斬影連脚

斬影連脚
キックボタンを連打する。

スペシャルボーナス×4への解法

サイバトラー

今月はすべてのボーナスを取るパターンで攻略。シールドシステムで一挙にクリアを目指そう！ 文：FRS-N,O㊊

これがシールドシステムだ!!

サイバトラーのスペシャルボーナスは全部で4つ。

そして、このボーナスを取ると、5・6面でシールドを張ることができるのだ。くわしく説明すると、4面で出現するシールド発生アイテムを出す条件に、3面までのボーナス取得が必須となるのだ。

また、シールドの使用可能回数は1〜3面までのボーナス取得数に関係している。

○1面成功…使用回数＋6
○2面成功…使用回数＋10
○3面成功…使用回数＋14

つまり、ボーナスを全部取れば30回、1面と3面だけなら20回、2面と3面なら24回というわけだ。

幸運にも4面でシールドを取れた人に、5・6面でシールドを発生させるためのコマンドを教えよう。

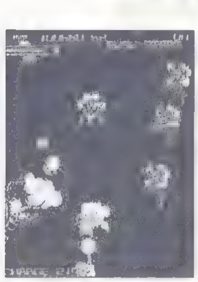
○シールド発生コマンド
ソードボタンを押し、ソードを振るアクションが終わるまでにレバーを時計回りに¼回転させる。

レバーは時計回りであれば、どこから始めて¼回転でも構わない。

ミッション 1

条件：途中で出現するチャージアイテムをひとつだけ取り、ボスを倒した後に出現するVの字編隊を倒す（中央の赤い隊長機を除く←ここでは無敵のため倒せない）。

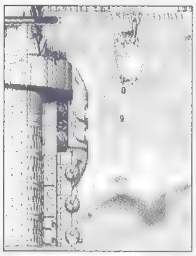
Vの字編隊は、画面左下で待ち、編隊が集まったら右へ移動しつつ撃てばいい。



一番下で、左から右へ流し撃ち。

さらに、条件を満たしてもバイタリティが半分以上残っていなければならないので気をつけよう。

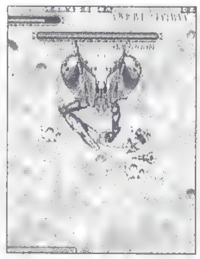
ミッション 2



砲台は全部残して弾は大きくよけて、ホーミングだけソードで斬れ。

条件：途中で出現したオプションを装備したままボスを倒すこと（自爆不可）。ただし、この面は一度もショットを撃ってはならない。

要するにソードしか使えないというわけだ。コツは、戦艦の砲台を残したままにしておくことだ。すると敵サイバトラーが出てこられないのだ。



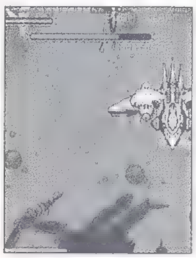
この状態にしておいて弱点に攻撃!!

誘導ミサイルはソードで斬ればOK。ボスは片腕を壊して、ソードで目（弱点）に斬りつける。

ミッション 3

条件：途中で出現するメガバズーカランチャーを装備したままクリアする。

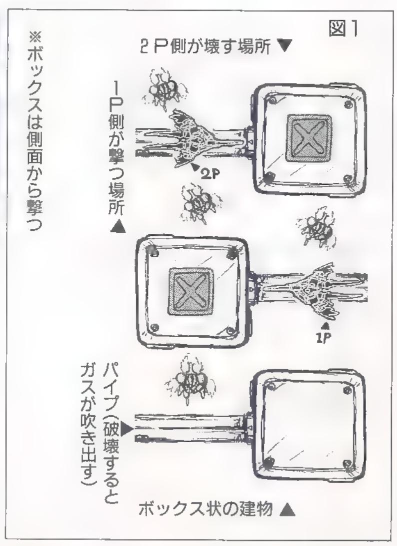
ボスが出現したら、メガバズーカランチャーを超連射して、ボスが下にきたら、上へ回りこんで画面最上段中央で外して置いておこう。ただ、2〜3回、付けたり外したりをときどきしておかないと、メガバズーカが下へ流れてしまう。



メガバズーカが壊れないようにこのへんにおいておこう。

ミッション 4

条件：ミッション1〜3まで最低ひとつはボーナスを取っておき、図1のところを16発撃って破壊する。





出現したアイテムは上へ流れると消えてしまうのですぐ取ろう!!

こうして出現したアイテムを取れば次の面でシールドを張る条件がそろう。

~隠しフィーチャー~ミッション4の隠し砲台について

このスクロールが停止し、砲台4基に囲まれるシーン。

この砲台は、ある法則により、決まった順で壊すとスコアボーナスアイテム15コとライフ回復アイテムが1つ出現する。砲台は3つ壊した時点で一番最初に壊した砲台からアイテムが出現する。4つ目を壊すとその時点でアイテムの出現はストップしてしまうので気をつけよう。

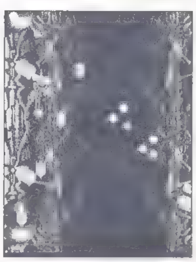
破壊順序

一番最初に壊すべき砲台はスコアの百の位で決まる。決まったら、その砲台から図2の矢印の順で破壊していく。

例えば、今のスコアが53万2700点とする。そのときは、右下→左上→右上と三つ壊すと右下からアイテムが現れるのだ。



数字の対応は、百の位が0だと左上、1だと右上、4だとまた左上（3つのつぎだから0の位置）になる。



取るときはソードを振りつつ触れると取りやすい。

さらに裏技として、16コのアイテム全部を取ってから4つめの砲台を壊す（自爆はダメ）とゲームランクが落ちる。

実は、このアイテム、普通に自機を重ねるだけでは取りにくくなっている。ソードを振りながら取れば取りやすくなるぞ!!

攻略補足ミッション5中ボス

赤いライバル機は、一定時間内に一定のダメージを与えないと、自機を道連れに自爆しようとする。十分撃ちこんでおけばボーナス10万点と共に一人で死んでいくが、撃ちこみが足りないと、どんなにバイタリティが残っていても即死させられてしまう!!

撃ちこみが足りたかどうか不安なら、ライバル機をかわしつづけよう。そうすればつかまらずに自爆してくれる。

ミッション5ボス

なんといってもつらいのがはじめのミミズミサイル。ここは、シールドで身を守りつつ、発射口をたたけ。弱点は上部なので、隙をみて撃ちにいこう。



この発射口を最初に破壊すべし。

最終面中ボス

真下で撃つ。レーザーは横にフッとよける。単なる作業でOK。

最終面中ボス

シールドを全部使い切っていいからひたすらソードで斬る。トゲトゲ弾が刺さったらレバーガチャで振りほどけ。

今月は1Pと少なくて申し訳ない。でもシールドのことはちゃんと分かっていただけたと思う。ここに書いたのがサイバトラーの隠しのすべてだ。ぜひ有効に活用してもらいたい。

ドリームToco（トコ） あらっ!!こんなに安くていいのかしら!?

今月のぶっとび商品

5月1日〜5月31日まで
（当店リストが届いた日より）

- ○爆裂ブレイカー ……………19,000円
- ○ストライクガンナー ……………7,000円
- ○スーパーワールドスタジアム'92（新品ロムキット） ……………7,000円
- ○ブレイゾン ……………7,000円
- ○西遊降魔録 ……………3,000円

アイレム

R-TYPE	8,000円
R-TYPE LEO	43,000円
サンダーブラスター	18,000円
ガンフォース	15,000円
ギャロップ	12,000円
ボンバーマン	15,000円
ビジランテ	5,000円
ジッピーレース	5,000円
四川省	4,000円
迷宮島	3,000円

セガ

テトリス	17,000円
コラムス	35,000円
コラムスII	6,000円
イースワット	13,000円
バンクパニック	8,000円
クラッチヒッター	35,000円
ファンタジーゾーン	18,000円
ダイナミックC.C.（P無）	7,000円
パーフェクトビリヤード	1,000円
ギガス（P無）	2,000円

東亜プラン

達人王	28,000円
ドギューン	30,000円
フィグゼイド	28,000円
大旋風	6,000円
スノーブラザーズ	7,000円
ゴークス（P無）	5,000円
ワードナーの森	6,000円
フーピー	8,000円
ヴィマナ	20,000円
達人	20,000円



SNK

脱獄	6,000円
スカイソルジャー	12,000円
スカイアドベンチャー	15,000円
ストリートスマート	10,000円
バトルフィールド（P無）	2,000円
バドールマニア	5,000円
ゴールドメダリスト	5,000円
タンク（P無）	8,000円
メインイベント（P無）	3,000円

※業務用ネオジオカセット各種有ります。

タイトー

中華大仙	5,000円
奇々怪界	5,000円
アルカノイド（P無し）	1,000円
パラメデス	3,000円
スーパーマン	45,000円
嗚呼栄光の甲子園（サブ）	1,000円
ピット&ラン	3,000円
キックスタート	10,000円
ピンポンキング	7,000円
フォーティーラブ	6,000円

ナムコ

ゼビウス	15,000円
ディグダグ	20,000円
クラックス	3,000円
ガントレット	28,000円
F/A	45,000円
エクスバニア	45,000円
コズモギャングザパズル	40,000円
クイズ魔Q大冒険	35,000円
倉庫番DX	22,000円

ナムコロムキット各種あります。

カプコン

ストリートファイターII	大特価
ストIIダッシュ	大特価
ストIIダッシュターボ	大特価
ナイツオブザラウンド	65,000円
ファイナルファイト	45,000円
バース	70,000円
F1ドリーム	6,000円
ラッシュ&クラッシュ	15,000円
クイズ殿様の野望	3,000円
クイズ三国志	3,000円

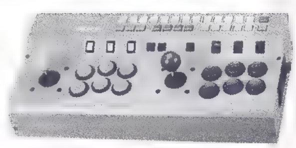
テクモ

ガンネイル	48,000円
ファイナルスターフォース	43,000円
サボテンボンバーズ	12,000円
雷電	43,000円
サンドスコーピオン	25,000円
リムロッキンバスケット	15,000円
クイズDNAの反乱	5,000円
クイズ学園パラダイス	7,000円
アルゴスの戦士	17,000円
スターフォース	12,000円

その他

スカイアラート	23,000円
スーパーパン	12,000円
F1グランプリ	8,000円
ソニックウィングス	30,000円
マジカルクリスタル	15,000円
テラクレスタ	7,000円
ダブルドラゴン	8,000円
ドリフトアウト	10,000円
カベール（P無し）	10,000円
姫四季舞	7,000円

コントロールBOX パナツイン



定価38,000円 販売中!!

コナミ

グラディウス（ロムボード）	40,000円
パロディウスだ!	22,000円
出たなツインビー	22,000円
グラディウスIII	22,000円
ゼクセクス	25,000円
サンダークロス	22,000円
魂斗羅	11,000円
クレイジーコップ	7,000円
クオース	4,000円
新入社員とおる君	6,000円

データーイースト

ザ・グレートラグタイムショー	40,000円
ガンボール	35,000円
空牙	18,000円
ロボコップ2	30,000円
スーパーバーガータイム	12,000円
ロボコップ	10,000円
18ホールプロゴルフ	3,000円
ファンキージェット	9,000円
ジョー&マック	27,000円
ポケットギャルDX	48,000円

麻雀

麻雀ファンクラブ	5,000円
レディーハンター	4,000円
麻雀夏物語	5,000円
トリプルウォーズ	5,000円
東京ギャル図鑑	5,000円
7次元の妖精達	5,000円
テレフォン麻雀	3,000円
ねるとん牌鯨団	5,000円
熱血麻雀宣言	7,000円
個人教授	3,000円

リスト請求方法 ⇩

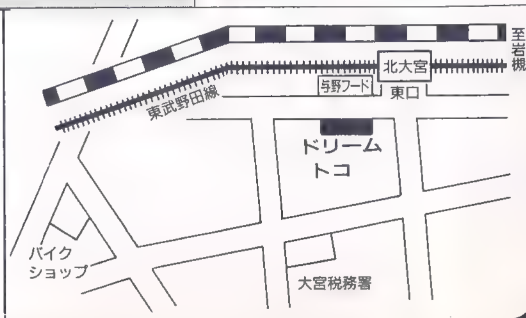
○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他の**リスト**希望の方は、62円切手2枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

○通販（代引）システムOK! ☎048-649-7650
受付時間：PM2:00より（水曜定休）

○ショールーム営業ご案内
平日PM2:00〜PM6:00／土・日PM2:00〜PM8:00（水曜定休）
※臨時休業もありますのでTELにてご確認ください。

マニアのために格安販売を目指す ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市土手町3丁目203 TEL 048-649-7650



アンケートに答えてプレゼントを当てよう☆

スーファミ化決定!!

ソニックウィングスはこうなる!?

去年のゲーメスト大賞、ベストシューティング賞のソニックウイングスが、スーファミになって帰ってくる！しかし、ただ移植するだけじゃないぞ。ゲーメスト読者に意見を聞いて、納得のいく形で発売しようという企画なのだ！さーて、心して読んでくれ！

みんなの意見を聞かせてくれ!!

ビデオゲームファンならおなじみの「ソニックウィングス」がスーファミに移植されるのだ。

多彩な8人のキャラクターからの選択システム、単純でわかりやすいショット&ボンバー形式で、昨年のベストシューティング賞に輝いたビデオシステムの作品だ。

多くのゲーメスト読者が、その魅力を評価していることは確かだ。

そこで、このゲームをやりこんでいるみんなに、聞きたいことがあるのだ。このソニックウィングスをスーファミへ移植するにあたって、どんな希望があるか、ということだ。

「このシステムだけは生かしてほしい」とか「…は、ちょっと気に入らなかったから直して！」など、なんでもOKなのだ！

君たちの意見は、必ずビデオシステムの開発陣に伝えよう。固く約束するぞ。

どんなゲームになるかは君たちしだいだ！

とにかく親切設計がウリのビデオシステム。このゲームに関しても、特に複雑なシステムはとっていない。ひたすらショット、あぶなくなったらボンバーと、単純明快。

その点からすると、完全移植をしてくれれば問題なさそうだよね。

しかし、そううまくいくものではないんだよね。なにせ縦シューだったものを横画面に直してしまうわけだし、容量の問題もある。

ぜったいに2人同時プレイしたいとか、キャラを1人でも削っちゃやだ、など数えればキリがないと思うのだ。

そんな要望をアンケートするので、遠慮なく答えてほしい。

ソニックウィングスをよく分かっているゲーメスト読者だからこそ、メーカーとの協力が成り立つのだ。

気合の入った意見をビシッとお願いするぜ！すばらしいゲームに仕上げるのだ！

気合の入った意見を待ってるぜ！

というわけで、ゲームの違いが分かるゲーメスト読者だからこそ与えられた特権なのだ。ビデオシステムさんも、ユーザーであるみんなの声に応えられるように、がんばっているのだ。

こうやって、最終的な購買者である僕たちの意見を、きちんと聞いてくれる姿勢はうれしいよね。きっとみんなが納得できるような形で発売されるだろう。期待しようね。

応募の方法は、このページに付いているとじ込みハガキを使ってほしい。これじゃ書ききれん！という人は、ハガキと同じあて先に封書で送ってくれてもかまわないよ。

実際に発売される予定のゲームに、何らかの形でも意見を言えるなんてことはめったにないぞ。それだけ、今回のアンケートは貴重なことなのだ。「さすがゲーメスト読者といっしょに作っただけはある」と、言わせられるようなゲームにしていこうぜ！

アンケートでもらえる **77名**

豪華商品はコレ!!

締め切りは5月30日（消印有効）



- ●タオ体道　基板——1名
- ●SFC用カセット　ソニックウィングス——5名
- ●ソニックウィングス　CD——10名
- ●ソニックウィングス　テレカ——10名
- ●真尾まお　テレカ——10名
- ●ソニックウィングス　ポスター——10名
- ●ソニックウィングス　マニュアル——30名
- ●ビデオシステム特製　福袋——1名

石井ぜんじの GAME CATCH UP縮小版——ソニックウィングス編——

ソニックウィングスは不思議なシューティングゲームだ。長い、重厚なシューティングではないのだが、短く、切れ味の鋭い面白さを持っている。他のゲームに比べると、プレイ時間が短い割に、十分なスリルと満足感を与えてくれる。

その1つの理由は、ボスに行くまでの通常のステージが短いことだろう。前半の面ではガンガン撃ちまくりながら、サクッとボスまで進んでいくことができる。ボスはちょっと難しいが、ボスまで爽快に進めるテンポの良さがソニックウィングスの持ち味と言える。

ボスとの戦いも密度が濃い。よけられそうでよけにくいボスの微妙な弾の撃ち方が何ともいえない。ボンバーを使ってもよいのだが、下手にボンバーを使いまくっていると、ぎりぎりでボンバーが足りなくなるようにうまくできている。

そして、極めつきは最終面の攻防だ。襲いかかる中ボスの怒とうの攻撃。私は最初に見たときは、ラストボスだと思ったものだ。しかし、このくらいで終わってはくれない。シャトルが飛び立ち、そのシャトルの中からは…次々と繰り出される意表をついた攻撃のしつこさは、ソニックウィングスならではの醍醐味といえるだろう。

さらに、ソニックウィングスはとても奥の深い、幅の広いゲームでもある。8人もいる魅力的なキャラクター。アイドル歌手からロボットまでいる。そして、特に忘れてはならないのが、それぞれの機体の性能が違うところだ。

普通にボタンを押してショットを撃つだけでも、サブウエポンの性能がそれぞれ違う。レーザーなどで敵を突き抜けていくものもあるし、クルクルと回って弾を防ぐものもある。一見連射できそうもない誘導弾のサブウェポンは、敵の上に重なることによって連射ができるようになりとても強い武器に変身する。

通常武器の、最大パワーUP持続時間も各キャラそれぞれ違う。この持続時間によって、戦法がそれぞれ異なってくる。

さらに、自機のスピードも各機体によってかなり違う。スピードが遅いキャラは使えそうもないが、その分強力な破壊力をもっていて意外に楽だったりする。実は、自機の機体の当たり判定まで違うのだ。他の機種なら楽に使える安全地帯でも、判定の大きい機種は使いにくかったりするのがあまりに微妙だ。もちろん、ボンバーの性質も各機体で違う。

これだけ考えられているゲームなわけだから、考えてみれば面白いのはあたりまえだったのだ。



ビルにはばまれ、思うように攻撃できない都市地帯。



ボンバーツ一各キャラでそれぞれ異なった攻撃方法がある。



最終面突入。さーて、ここからが本番だぜ！

ソニックウィングスアンケート

※くわしくは42ページをみてね。

1.スーパーファミコン（SFC）本体をもっていますか？

[YES , NO]

2.SFCシューティングソフトで一番おもしろかったゲームは？
また、どこがおもしろかったのですか？

[ ]

3.よく読むコンピュータゲーム情報誌は？

[ ]

4.ソニックウィングスがSFCで出たらいくらくらいなら買いますか？

[ ]

5.ソニックウィングスのSFC版が出たら買いますか？

[ ]

6.そのほかSFC版ソニックウィングスに関して、意見や要望があれば何でもどうぞ。

どうもありがとうございました。

キリトリ線

GAMEST 6月号プレゼント

◆119ページのゲーメスト6月号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：家庭用に、移植してほしいぞ！と思う業務用ゲームは？

Ⓗ：今月号の表紙はどうでしたか？感想をお書きください。

Ⓘ：こんな付録がほしい、と思うものを書いてください。

Ⓙ：あなたのご意見ご自由に（P.N. ）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（6月号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部

ソニックウィングス係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

宇宙堂の基板は消費税込。しかも送料は全国一律¥500だそうだ。

★直接販売希望の方は前日にTEL下さい。TELなき場合お相手致しません!!(日中は通販で急がしい為)★
★価格と在庫は常に変動していますのでTELにてお問合せ下さい。君の入らなくなった基板買取ります。★

ア	アトミックロボキッド	¥7,000
	アマテラス	¥6,000
	アクロバットミッション	¥13,000
	阿修羅ブラスター	¥12,000
	アウトゾーン	¥25,000
	アステリクス	¥40,000
	R-TYPEレオ	¥58,000
	アンダーカバーコップス	¥53,000
ウ	Wit's	¥5,000
	ウルトラマン	¥7,000
	ウォーリーをさがせ(P付)	¥23,000
	宇宙戦艦ゴモラ	¥10,000
	ウルフファング	¥25,000
	ヴォルフィード	¥12,000
エ	SDガンダム	¥12,000
	F-1ドリーム	¥5,000
	MVP	¥5,000
	SRD	¥5,000
	STG	¥9,000
	F-1グランプリ	¥15,000
	F-1グランプリII	¥25,000
	エイリアンストーム	¥18,000
	ASO	¥12,000
	Xマルチプライ	¥15,000
カ	火激	¥3,000
	カルノフ	¥9,000
	ガンフォース	¥13,000
	ガンフロンティア	¥43,000
キ	究極タイガー	¥10,000
	ギャロップ	¥12,000
	ギガンテス	¥10,000
	キャッスルオブドラゴン	¥6,000
	奇々怪界	¥7,000
	CAL-50(P無)	¥12,000
	キャプテンコマンドー	¥65,000
	キングオブドラゴン	¥65,000
	ギャルズパニック	¥20,000
ク	Q・廊下に立ってなさい	¥7,000
	クレイジーコップ	¥9,000
	クラックス	¥3,000
	Q・熱血スクランブル	¥7,000
	Q・DNAの反乱	¥7,000
	グリンベレー	¥7,000
	クライムファイターズ2	¥35,000
	グラディウスII	¥28,000
	グラディウスIII	¥22,000
	空牙	¥25,000
	クラッチヒッター	¥27,000
ケ	ゲバラ(P無)	¥9,000
コ	航空騎兵物語	¥5,000
	コブラコマンド	¥5,000
	G・メダリスト	¥4,000

	ゴークス(P無)	¥9,000
	コットン	¥28,000
	ゴルフィンググレイツ(P付)	¥40,000
サ	サプライズアタック	¥7,000
	サラマンダ	¥22,000
	サンダーフォックス	¥15,000
	サイコニクスオスカー	¥13,000
	サンドスコーピオン	¥23,000
	鮫・鮫・鮫	¥28,000
	三国志クイズ	¥5,000
	サンダークロス	¥22,000
	サンダークロスII	¥22,000
シ	上海	¥7,000
	シティボンバー	¥9,000
	シークレットエージェント	¥16,000
	地獄めぐり	¥10,000
	シュトラール	¥12,000
	四川省	¥7,000
ス	S・チャンピオンベースボール	¥3,000
	S・フォーミュラ	¥5,000
	スカイスマッシャー	¥12,000
	スパルタンX	¥7,000
	スタジアムヒーロー	¥5,000
	S・ファイターII	¥55,000
	S・ファイターIIダッシュ	¥130,000
	S・ファイターIIターボ	¥228,000
	S・バレーボール	¥5,000
	スパイダーマン	¥65,000
	スカイアラート	¥18,000
セ	戦場の狼II(海外版マークス)	¥50,000
	ゼクセクス	¥29,000
	セイントドラゴン	¥12,000
ソ	ソニックウイングス	¥38,000
タ	ダイナマイトリーグ	¥2,000
	タスクフォースハリアー	¥9,000
	大旋風	¥7,000
	XXミッション	¥12,000
	タンブルポップ	¥14,000
	W・ドラゴン	¥7,000
	ダッシュ野郎	¥10,000
	タイムスキャナー	¥13,000
	ダイノレックス	¥43,000
	WWFレッスルフェスト	¥18,000
	WWFスーパースターズ	¥15,000
	達人	¥14,000
	達人王	¥30,000
	ダークシール	¥13,000
	ダークシールII	¥20,000
ツ	ツインイーグル	¥18,000
テ	デッドコネクション	¥39,000
	DDクルー	¥20,000
	デスブレイド	¥22,000

	テトリスⒷ	¥18,000
	出たなツインビー	¥23,000
ト	ドラゴンブリード	¥13,000
	殿様の野望クイズ	¥5,000
	ドカペン	¥5,000
	ドッジボール部くにおくん	¥5,000
	闘神ブレイザーズ	¥15,000
	ドギューン	¥38,000
	トライゴン	¥25,000
ナ	ナイツオブザラウンド	¥65,000
ニ	ニュージーランドストーリー	¥12,000
	忍者くん2阿修羅の章	¥9,000
ハ	バンダイク	¥7,000
	ハレーズコメット	¥13,000
	バルトリック	¥15,000
	ハットリス	¥2,000
	ハチャメチャファイター	¥20,000
	バンクショット	¥9,000
	パロディウスだ	¥22,000
	バイオレンスファイト	¥13,000
	覇沙夢	¥5,000
	パイプドリーム	¥5,000
	バッキーオヘア	¥50,000
ヒ	飛翔鮫	¥9,000
フ	ブラッドブラザーズ	¥9,000
	フーピー	¥10,000
	ファイナルファイト	¥45,000
	ファイティングホーク	¥6,000
	ブロックカーニバル	¥9,000
	フィグゼイト	¥28,000
	富士山バスター	¥25,000
	プリルラ	¥50,000
	ブランディア	¥38,000
ヘ	ヘクシオン	¥7,000
ホ	ボンバーマン	¥20,000
マ	マスターオブウエポン	¥9,000
	マンハッタン24分署	¥6,000
ミ	Mr五衛門	¥8,000
メ	迷宮島	¥5,000
	メタルブラック	¥45,000
モ	モンスターレア(A-TYPE)	¥9,000
ユ	USネイビー	¥60,000
ラ	ラスタンサーガ	¥20,000
	ラビリンスランナー	¥9,000
	ラストデュエル	¥9,000
	ラビオレプス	¥13,000
レ	レジオン	¥3,000
	REZON	¥9,000
	霊界導士	¥4,000
ロ	ロードファイター	¥7,000
	ロボコップ2	¥28,000
ワ	ワードナの森	¥5,000

ワイルドファング	¥13,000

★ 麻 雀 ★

ファンクラブ	¥7,000
カメラ小僧(1コネ)	¥5,000
S・リアルPIII	¥20,000
プリンセスリーグ	¥10,000
熱血麻雀宣言	¥10,000
ナンパストーリー	¥4,000
ねらえトップスター	¥5,000
花のもも子組	¥5,000
トリプルウォーズ	¥7,000
パニックスタジアム	¥9,000
クラブ'90	¥9,000

★namuco★

タンクフォース	¥17,000
クイズ魔Q大冒険	¥18,000
源平討魔伝	¥18,000
ワースタ'90(ROM)	¥2,000
倉庫番DX(ROM)	¥2,000
タンクフォース(ROM)	¥4,000
球界道中記(ROM)	¥4,000
S・ワースタ(ROM)	¥4,000
ローリングサンダー2(ROM)	¥4,000

★各社ROMキット★

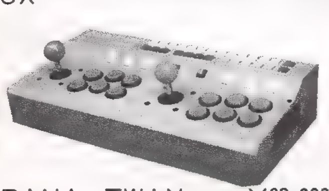
廊下に立ってなさい	(SUB)S・24	¥3,000
D・カントリークラブP付	(SUB)S・24	¥8,000
スパイダーマン	(SUB)S・32	¥9,000
ドンドコドン	(SUB)F2	¥3,000
栄光の甲子園	(SUB)F2	¥3,000
MJ-12	(SUB)F2	¥10,000
ファイナルブロー	(SUB)F2	¥3,000
D・コネクション	(SUB)F2	¥9,000
ミズバク大冒険	(SUB)F2	¥9,000
忍者キッズ	(SUB)F2	¥4,000
メガブラスト	(SUB)F2	¥3,000
実力プロ野球		¥3,000
天聖龍		¥3,000
ファンタズム		¥3,000

★業務用NEO-GEOソフト★

下記はMV-1(業務用ネオジオ基板)専用ですので家庭用の本体にはささりません。
※インストカードないものもあります。

MV-1 (1本用)	¥120,000
スラッシュラリー	¥3,000
餓狼伝説	¥3,000
キングオブモンスターズ	¥3,000
サイバーリップ	¥3,000
ワールドヒーローズ	¥6,000
餓狼伝説II(新品)	¥58,000

コントロールBOX KIC PANA-TWIN



PANA-TWIN	¥38,000
中間ハーネス1本	¥3,000
RGB15・21ケーブル	¥3,000
S・ファミコン用インターフェース	¥8,000

BOXと基板を購入するとハーネス1本サービス。

通販もOK!! 通販希望の方はTELにて注文してね。その後、商品代(消費税不要)+送料¥500を現金書留に同封の上、当社宛お送り下さい。

ヤマト宅急便でお届けします。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
オール ¥20~50 EASY設定
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
春日井は出川のゲームセンターリサ

店頭販売希望の方は前日に必ずTEL下さい。

君を毎日エンジョイさせたい老舗基板屋

㈱宇宙堂

TEL 052-916-1407
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2

営業時間 AM9:30~PM12:00
PM1:00~PM10:00 祝休
最新在庫リスト希望の方は62円切手×2を封筒に同封の上御請求下さい。

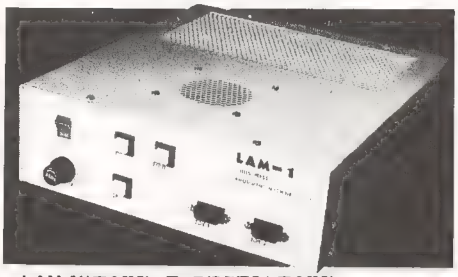
株式会社ロータスプレス

LOTUS PRESS

満足できない君に

　家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、ＬＡＭ－１を贈ろう。本格ＲＧＢ出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。
　より高みをめざす、そんな君をＬＡＭ－１は待っている。

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

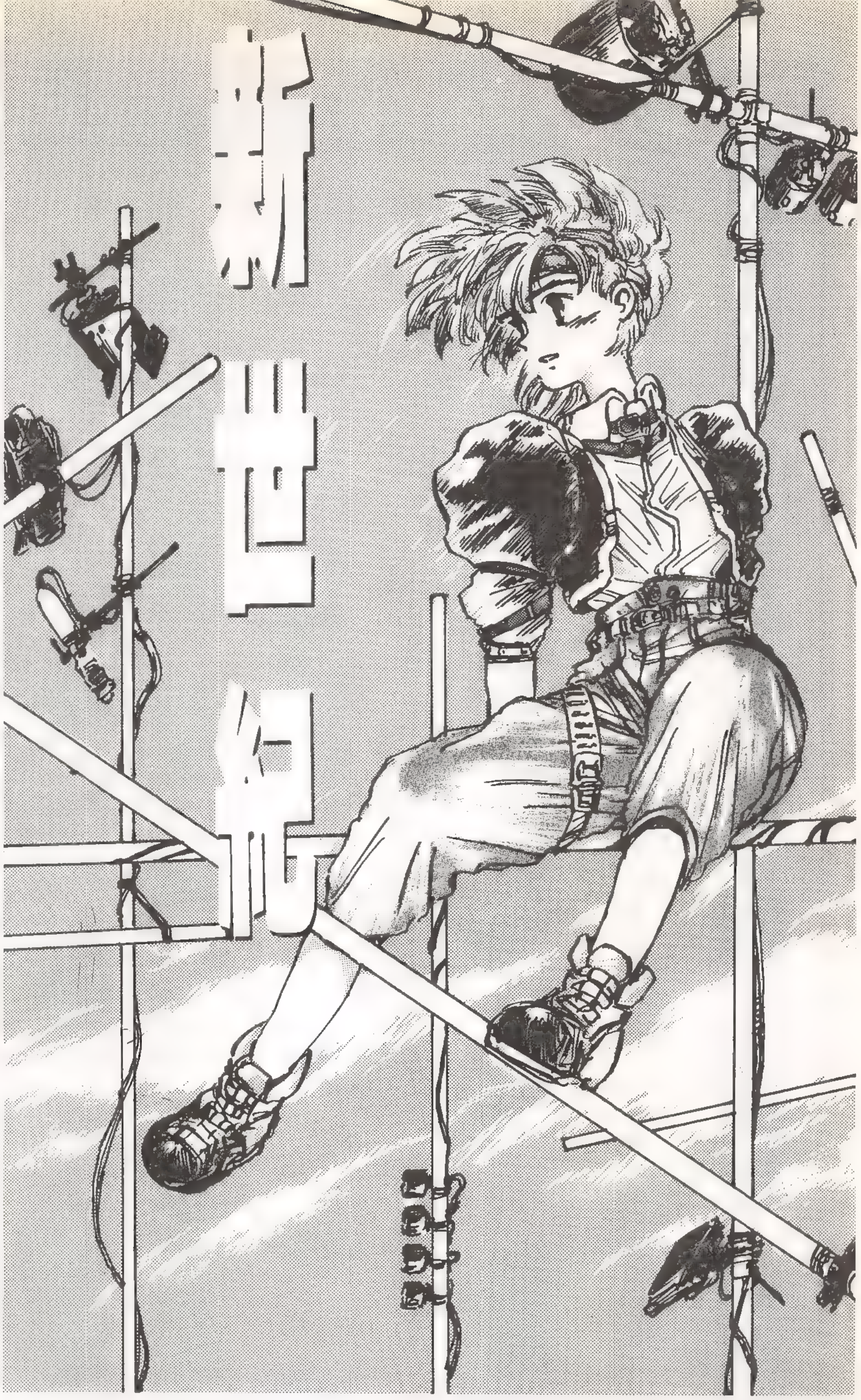


- LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
- LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
- LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
- LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
- LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える

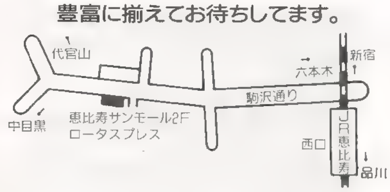
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール2F
(株)ロータスプレス

※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。



●ビデオゲームソフト
豊富に揃えてお待ちしてます。



★今月のおすすめ品【5月1日→5月31日】

ダイノレックス(タイトーF²サブボード)……………15,000円

シュトラール……………………………………………9,000円

年中無休　翌日商品がおてもとに!

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。(商品代金と商品の引き換えシステム) ＊一部地域をのぞきます

詰めコズモが
帰ってきたぞ

全問解けた人、解けなかった人
みーんな、見てごらん。

詰めコズモ解答発表

文：F-GLD

さて、4月号の詰めコズモ、全部解くことができたかな？　難しかったという声が多かったようだが、解答を発表するぞー！

詰めコズモを解け

解答の前に詰めコズモの解き方を教えておこう。

詰めコズモとは「最終的にフィールドからコズモとコンテナをすべて消す」ということで、次の二つのことがポイントとなる。

①コンテナの数を各列同じにする。

②コズモを決められた数のボールで全滅させる。

②はコズモパズル攻略の道を作ることの基本だが、特に①に気がつくと、「詰めコズモは一気に簡単になってしまう」と言っても過言ではないだろう。

途中であきらめてしまった人も解答を見る前に、このことに気をつけて、もう一度挑戦してみてはどうかな。

全体の総評

自分の予想に反して送られてきた解答が多いこと、多いこと…。嬉しい悲鳴をあげながら皆さんの回答を全部みてみました。

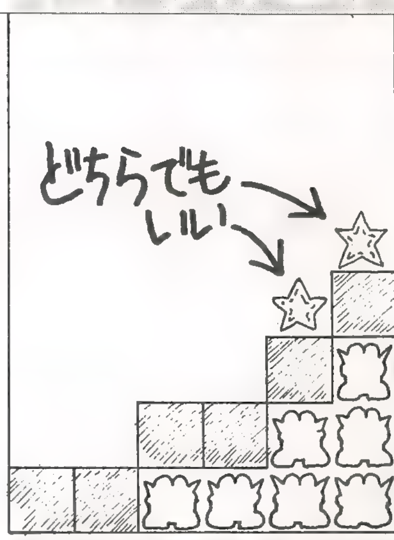
それでは解答について、前々から予想はしていたが一つの問題に複数解答が多いのなんのって…。第7問については高さを考えないといくらでも解答があるというほど。でも14ラインを超すものはコズモパズルではゲームオーバーになってしまうので、14ラインを超す解答（&コズモパズルで不可能な積み方）は間違いとしました。

それでは解答、いってみましょう。

第1問

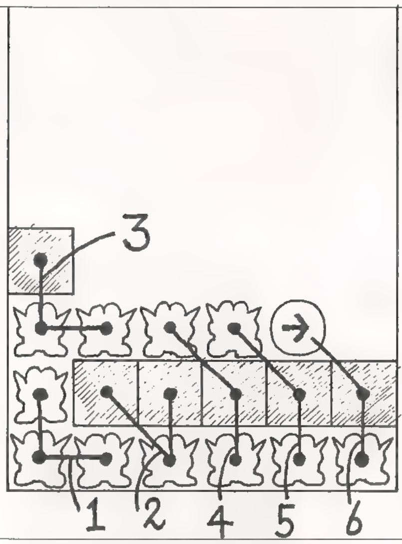
まあ、間違える人はいないだろう…と思っていたが、たった1人間違えた人がいました（気持ちはわかるけど…）。

解答は2種類あるということは気づいているよね。



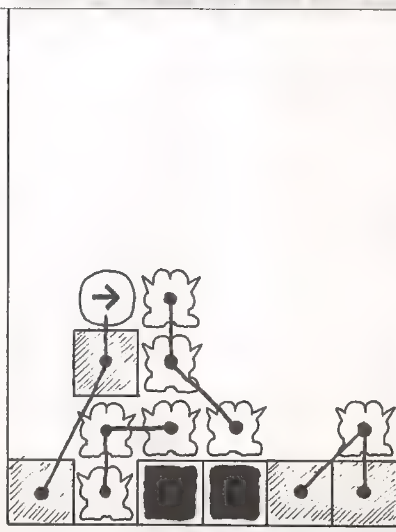
第2問

解答は基本的に2種類（積み方と、コズモの位置が微妙に違うのも考えない）。左に載せた解答は詰めコズモの基本ともいうべき解答だ。コズモの道の上にコンテナをおくことが重要。この問題で挫折してしまった人が多いのでは？



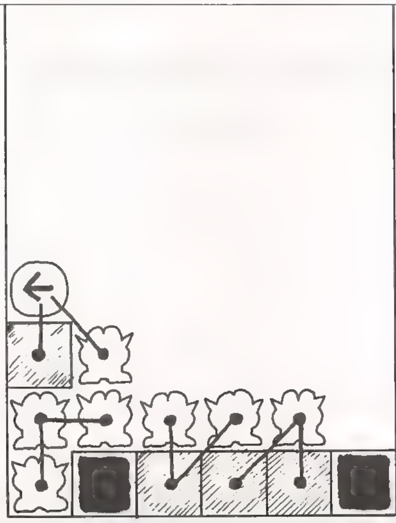
第3問

解答は基本的に2種類。コンテナの1個または2個ずらしが必要。解答例は1個ずらしでの場合。ちょっとボールの向きがきつかったかな？

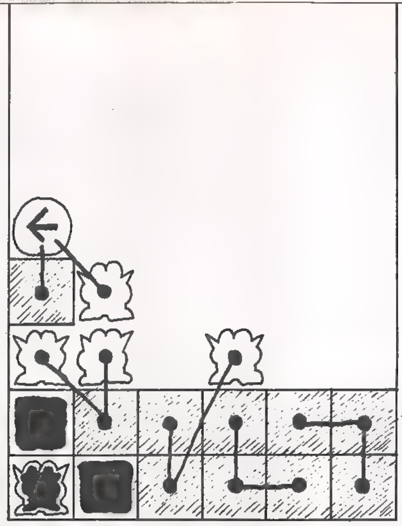


第4問

解答は2種類。最後のブロックの3回転がミソ。ボールを壁にぶつけて向きを変えて右向きにする。別解はコンテナ2個ずらしをつかったもの。

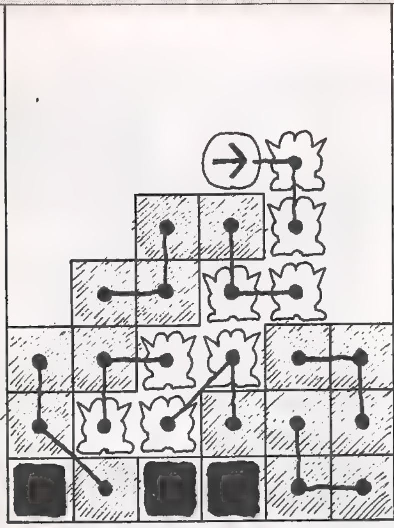


第5問



解答は2種類。見て1発でわかることだが下から2列目を消さないと左下のコズモを消せないのは明白。ラインを消したら、あとはコズモ1個ずらしで消すだけ。

第6問



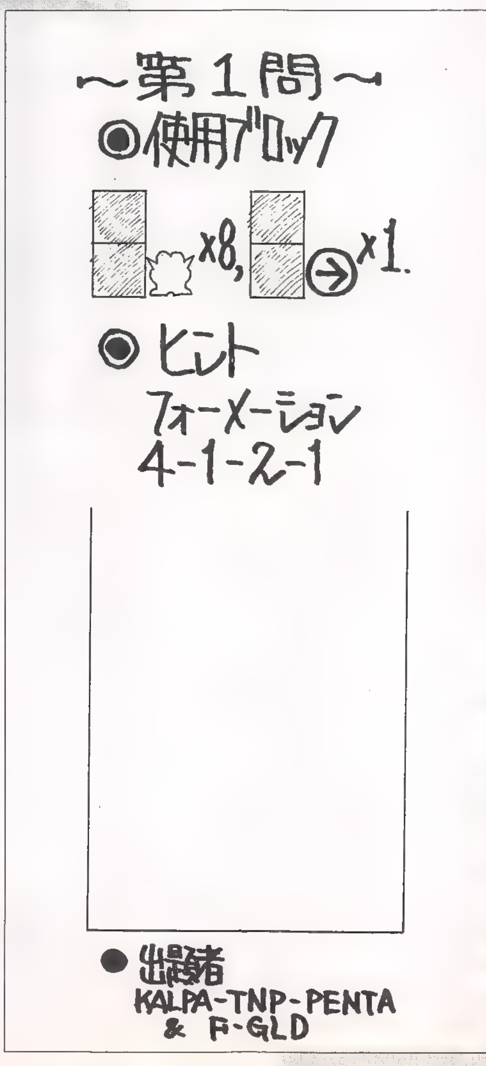
解答数はたくさん…（多い）。階段法やコンテナずらし法、1ライン先に消す方法などなど。解答例として階段法を載せておきます。まあ解答数が多いということはそれだけ自由度が高い問題だったわけです。

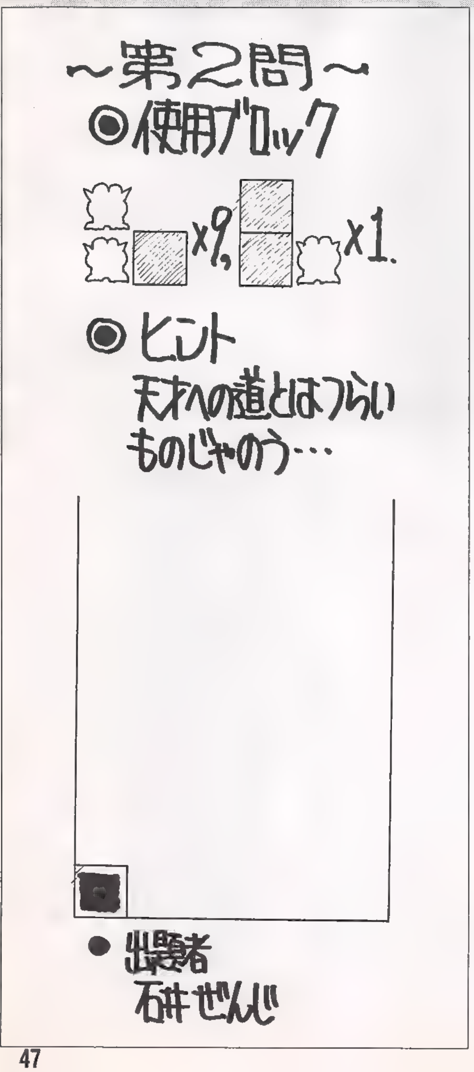
新たなる挑戦 詰めコズモ再び

前回の詰めコズモが好評につき、今回新たに2問出すことになった。たった2問と思うかも知れないが前の問題よりはるかに難しいぞ。

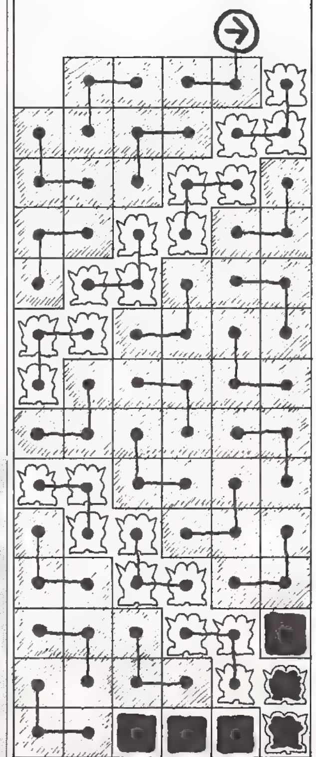
全問解けた人は、全解答を書いて、ゲーメスト編集部「詰めコズモagain」係まで送って下さい。

全問正解者の中から、抽選で10人の方に秘密の品物をプレゼントします。締め切りは5月20日消印有効。この挑戦を受けてみたまえ。





第7問



解答数はたくさん…（超多い）。前述の通り、普通に解くとライン数をオーバーしてしまうので1ライン以上の消しが必要。さらにコズモを階段状にして消すことがポイント。解答例は私が初めに考えたもの。これと同じ解答だった人はたったの2人でした（泣）。



（東京都　神髄ターボR君）

徹底検証
第2回ストⅡコピー基板
全国に広がるコピー基板の波紋

3月号に掲載した「ストⅡのコピー基板が横行!!」の記事に大変な反響があった。この記事は、去年の10月ごろからストリートファイターⅡのコピー品が出回っていることに関するレポートである。そこで今回は、読者からの意見を中心にまとめてみたいと思う。



・プレヤーみんなが団結して、コピーをプレーするのをやめれば、絶対にコピーというふざけた物はなくなると思う。(私は絶対にやらない 最初、にせストⅡを見たとき、すごくショックを受けた。カプコンも終わりだなと思った。しかしゲーメストの3月号の記事を読んでカプコンには全く関係がないことを知り、カプコンをうたぐった自分がはずかしくなった。

（神奈川県　ポン太君）

全国各地に存在するコピー基板

まず、かなりの数の読者が目撃していること。そして、全国のいたる所に存在しているという事実だ。

また、情報が行きわたっていない時期や、場所によっては、カプコン製だと思い込んでいた人も少なくないようだ。

「先日某ゲーセンに何げなく足を運ぶと、世にも怪しげなストⅡがありました。早速やってみましたが、そのあまりのゲゲボさにわが目を疑ってしまいました。『これが本当にあのストⅡか?これはどう見てもゲームじゃない』と。空中で技は出るし、波動拳&ソニックブームは波打つし、あれはどう見ても単なるウケ狙いとしか思えませんでした。

そのときは、まさかコピー基板とは知らず、『一体カプコンはどうしちまったんだ』とマジで悩んでいました」（東京都　中条君）

彼と同じように、一目見たときのインパクト、そしてカプコンが作ったものと信じてしまった人の数は計り知れない。これは同時期（10上旬）にストⅡダッシュターボ（カプコン製）の存在が明らかになったことが原因であろう。

ターボは、アメリカで発表されたものである。問題のコピー基板を、「U.S.A.バージョン」とか「海外版」などと称して設置していた店が多い。

たしかに、今回問題となっているコピー基板（改造基板）はアメリカから入ってきたもののようだ。しかし、本物のターボではないかぎり、消費者（プレイヤー）に対して、「ターボではない」という表示が必要であろう。仮に、コピー品と知っていて「ニューバージョン」だとか「ターボ版」などとの掲示をしていたら明らかに共犯である。たとえ知らないまま設置していたとしても、被害をこうむるのは、プレイヤーなのである。

「友だちがターボがあるぞ、と言うので行ってプレイしたら、とんでもないインチキゲームだった。ほとんど詐欺に近いことだと感じました」

（神奈川県　青山君）

いずれにせよ、営業をする側は、設置してあるゲームに責任を持つことが大切だと感じた。コピー品であるかどうかもそうだが、インストカードの有無、メンテナンスを含めてである。

今後に向けての問題の整理

今回のコピー問題（主に改造基板）に関して、様々な意見が送られてきた。当然、コピー品は排除すべきだ、という意見が多く、真剣に考えてくれている人の熱意が伝わってくる。

それと同時に寄せられた意見の中に、通称“マネゲー”と呼ばれる物への批判がいくつか見られた。いわゆる、システムはまったく同じで、キャラ（絵）や、音楽が違う程度のモノマネゲームのことである。

「これらは“ストⅡという格闘ゲームがすごく売れている”という事実が大前題となって作られたものである。多かれ少なかれ“ストⅡブームのおこぼれにあずかっている”という点では、コピー基板も“マネゲー”も大差ない…」

何人かが、このような考えの意見を出してきてくれている。たしかに、2匹目、3匹目のどじょう的な作品は、1作目を作ったメーカーにしてみれば、おもしろくないだろう。

しかし、今回取り上げているコピー基板の問題とマネゲー問題は、全然次元が違うということを把握しておいてほしい。明らかに法律に触れている行為を問題として取り上げているのである。話が飛躍して、似かよった物を同じ理由で断罪するわけにはいくまい。

このマネゲーの問題は、長年の国産ゲームの歴史上、ことあるごとに取り上げられてきた。ゼビウスによる縦シューブーム、アルカノイドによるブロックゲームの復刻ブーム。最近ではテトリスを中心とする落下パズルブーム、ファイナルファイトによる横スクロール格闘などだ。

このようなことを言い始めると、しょせんストⅡだって…という極論に陥りやすい。

とりあえず、コピー問題と混同せず、別の機会に取り上げていく問題として心得ておいてほしい。

そしてもう1つ、似たような意見が多く見られた。ストⅡダッシュもターボも、カプコン内製のコピーゲームであるという考え方だ。

「すでにある物（ストⅡ）をちょっとアレンジして大儲けしようという卑劣な発想、この点において、カプコンとコピー業者に、何の違いがあるというのだ!コピー業者はもちろん撲滅すべきだが、カプコンはいつまでもストⅡをいじくりまわすべきではない」

（奈良県　マライヒ君）

これも前述した問題同様、同じ土俵の上で語れるものではない。

しかし、あながち否定ばかりしていられない。このコピー問題を通して、さまざまな考え方や意見が出てきている。個々に問題提起をしていくべきものが多いことも事実だ。

今度、機会を見て話し合っていきたいと思うので期待して待っていてほしい。

ゲーム業界の未来は…？

いろいろな意見を取り上げてみたが、共通して感じたことがある。

まず1つが、ゲーム制作にかかってくる金銭的な問題である。年々、ゲームは容量や技術面が肥大化の一方である。これにより、生産コストや人件費も急激に高騰している。その分、基板の値段もつり上げなくてはならなくなってきている。

高価な基板を、コピーすることにより格安で販売できる。オリジナルは開発や生産のコストがかかっている分、被害は甚大である。

そしてもう1つ。今回、非常に多くの読者からの投稿が寄せられた。1人1人が自分なりに考えてくれたことは、たいへんよろこばしいことである。

「我々ゲーマーにできることといったら、そのようなコピーゲームに、コインをつぎ込まないことくらいでしょう。また、同意があれば、そのゲーセンのコピー基板を筐体から外してもらうなど、皆で力をあわせてやればできるはずです。

少しずつでもいいから、そうしたコピー基板を皆で撲滅していこうではないですか。

〝自分ひとりでもコインを入れない〟そういった心がけがまず大事だと思っています」
（埼玉県　時枝るーらさん）

「このようなコピー基板に対抗するには、プレイヤー1人1人が強い意志を保持して、きっぱりと拒否するしかありません。本当にゲームが好きなのなら、コピー品などに手を出さないでください。いつもビデオゲームで楽しませてもらっているのだから、ゲーム業界に対するせめてもの恩返しとして、コピー品の排除に協力しようではありませんか！」（富山県　〝半透明世紀の士〟集中⑤弾）

このような意見が大半をしめている。みんな真剣だ。いつまでたっても警察ととなり合わせの業界が、変わっていくことを願っている。

「私は昨年夏ごろからゲーセンに行くようになった新米ゲーマーです。それまでは〝ゲーセン＝不良の巣窟〟という一般的な先入観に囚われていました。その悪いイメージをせっかく取り払えたのに、今度は大好きなストIIでコピーや改造基板が横行しているなんて…。

ストIIというゲームが、私のゲーセンに対する先入観を根本から変えるきっかけとなりました。そして、友人や先輩がたに、『ゲーセンはけっして悪い場所ではない』と自信を持って言えるようになったのです。しかし、「これが『事件』となれば、きっと友人や先輩がたは、ゲーセンどころかゲーム業界自体に、また悪い先入観を持つでしょう。もしそれが考えすぎでも、ゲーマーである私に対するクラスや部活（アンチゲーセン派）の目は、きっと非難に満ちたものになってしまうでしょう。

面談を行えば、ゲーム業界を目指す私に対しての風当たりは厳しいものになると思われます。過度の心配性みたいですが、決してありえないとは言いきれません。

コピーおよび改造基板に奪われたものはたくさんあります。そのゲームを作った会社の利益や、開発者の努力や苦労はもちろん、私たちプレイヤーの持つゲームの世界観、ゲーセンに対する人々の見方、もしかすれば、ゲーム業界を目指す私たちの将来さえも…。数えれば限りなく出てくるでしょう。

行きつけのゲーセンの〝海外版〟ストIIダッシュは、ゲーメスト3月号が出た日を境に、プレイする人が減ったようです。そう、石井ぜんじ氏の言うとおり、ゲーマーにできることは、コピー版をプレイしないこと！地道な努力がきっと実を結びます。全国のゲーマーのみなさん！コピー基板をなくすため、コピー品と思ったらプレイしない！しょせんニセモノです。開発者の望んだ本当の楽しさは、どこにもありません。あるのは〝百円を損した気持ち〟と、〝虚しさ〟だけです」（千葉県　草薙拳さん）

けっきょく物事をどれだけまじめに考えられるか、ということかもしれない。そういう人が、ゲーム業界だけでなく、社会全体を動かしていく原動力となりうるのだろう。

いつの日か、ゲームが文化として認識されるときがくるはずである。それを我々ゲーマーが支えていかれるかどうか、それは1人1人の肩にかかっている。

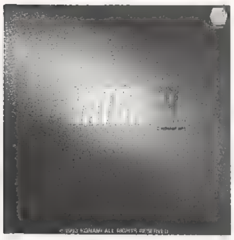
正しい認識と、真実を求める心を持って、夢と希望を与えてくるれゲームを楽しみたいものである。

（猿渡雅史）

ＣＤだぞ！



スナッチャー



1993年5月21日発売
キングレコード
CD：KICA-2308　￥2200（税込み）

MUSIC from SUPER魂斗羅&A-JAX



1993年5月21日発売
キングレコード
CD：KICA-2307　￥2200（税込み）

サンダークロス コナミ矩形波倶楽部



1993年5月21日発売
キングレコード
CD：KICA-2306　￥2200（税込み）

コナミ・ゲーム・ミュージック コレクションVol.Ø



1993年5月21日発売
キングレコード
CD：KICA-2310　￥2200（税込み）

コナミ・ゲーム・ミュージック コレクションVol.1



1993年5月21日発売
キングレコード
CD：KICA-2309　￥2200（税込み）



今回、ＳＨＯ太郎侍くんの代打で私、ずるずるがこのコーナーを乗っ取りやす。

さて私の近況報告をするとしよう。今シーズン（スキー）は、５月中旬まで滑り、来年１級を受ける準備を開始していること。３ヶ月ぶりにボーリングをやったら２１４点でた。これにはビックリー身体は覚えているんだねえ（笑）

な、なーんと絶版になって久しいコナミレーベル、創成期のタイトル５つが再販されることが決まった。なんてうれしいことでしょう。ゲームサウンドでこんなことってあるんですね。

個人的にこのころのコナミの音は好きだったので、もう一度売られることをすごくよろこんでいたりする。

この５タイトルは、ほぼシューティングだ。それも３年以上も前のものだから、最近ゲームを始めたという人にはわからない世界では。そんな人の中でゲームサウンドが好きな人がいたら、買ってみるといいだろう。

さてこの気になる５タイトルのＣＤの発売は、５月21日、お値段は各２２００円だ。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス Vol.9

NOW PRINTING

1993年5月21日発売
ビクター
CD：VICL-15019
¥1500（税込み）

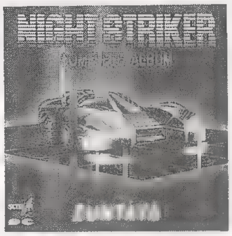
1. TITLE BACK ～ KNACKLE HEADS 2. INTERVIEW1 3. 鷹舞狼吼 4. INTERVIEW2 ～on the air 5. HEAD TOO DIEHARD 6. INTERVIEW3 ～on the air 7. Hong-Kong etoile 8. INTERVIEW4 ～on the air 9. DEAD ROCKS 10. INTERVIEW5 ～on the air 11. LainAphrodite 12. INTERVIEW6 ～on the air 13. ECCENTRIC HERO 14. 花鳥風月 15. American mind 16. Princess Pop 17. Against thee groov 18. EVERGREEN 19. ECCENTORIC HERO2 20. Off the air 21. KNACLE HEADS

ナムコサウンドエクスプレスも第9弾。今回は3月下旬に発売された「ナックルヘッズ」が収録されている。

曲数は全部で21種。基本的に、ゲームサウンド（ゲーム中のもの）が中心。キャラクターのバックにかかっているBGMがそれ。6人いるので6種、それにエンディングも6種。これに加えてSEものが入っている（未使用ボイスもあるぞ）

このCDの発売は5月21日。じっくりゲームを楽しんだあとでじっくり聴こうかのお。

NIGHT STRIKER COMPLETE ALBUM /TAITO ZUNTATA



1993年5月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00119
¥1500（税込み）

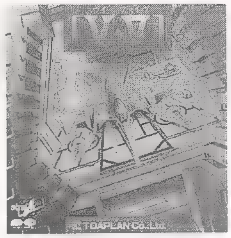
1. URBAN TRAIL 2. BOSS1 3. ROUND CLEAR 4. TRANCE PARLENT IN BLUE 5. BOSS2 6. BRAIN WORKER 7. BOSS3 8. AQUARIUS 9. FLY AWAY 10. BOSS4 11. TERARIST 12. BOSS5 13. ma-gu-ri-vu 14. BURNING ROAD 15. BOSS6 16. シ・メール 17. commune

タイトーZUNTATAの名作の1つ「ナイトストライカー」のMEGA-CD版をZUNTATA自らのアレンジにより、ナイストの最終形が完成した。

全部で17曲あるのだが、全部フルアレンジ。17曲もだぞ。もうZUNTATAマニアにはこれ以上ないCDだろう。今回のCDには、作曲者のコメント、曲の解説はもちろんだが、ZUNTATAのメンバーの愛用グッズ写真がついているのだ。

発売は5月21日だぞ。

V・V／東亜プラン



1993年5月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00120
¥1500（税込み）

1. WONDERFUL DREAMER 2. HEADS UP 3. LARGE CHARGE 4. FREE AT LAST 5. PEPERCUSSION 6. A POISONOUS SNAKE 7. NIGHT BIRD 8. INVITATION FROM THE WIND 9. RAINBOW PARADICE 10. SEE YOU 11. MOON AND STARS 12. INTUITION TAKES ME THERE 13. S.E.COLLECTION

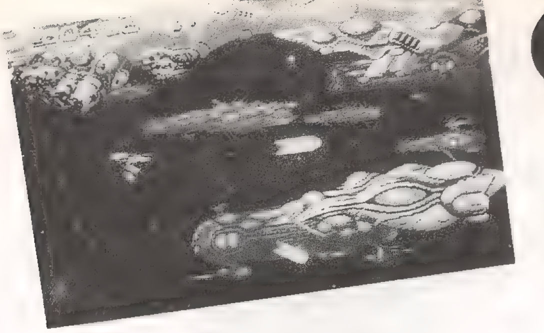
シューティングのサウンドといえばやはり東亜プラン。

今回は東亜シューティングの最新作、「V・V」がG.S.M.1500シリーズで登場だ。「V・V」のノリのいいサウンドは、「達人」「達人王」を担当した人と同じ。ここで「おっ」と思った人もいるのではないかな。

そう思った人は即、お店に予約だあーっ！

オリジナル中心のSE入りで出るこのCDは、5月21日に発売だ。値段はもちろん1500円だ。

目を止めろ!! スペシャルインフォメーション



※石井ぜんじ（ゲーメスト）と※SPREAM・DIG（バンプレスト）

※審査大詰め

みなさん、長らくお待たせいたしました。バンプレストさんとゲーメストはみなさんからゲーム企画を募集いたしまして早半年。忘れていたワケではありません。どうやってみなさんの作品を検討し、結果を発表していけば喜んでいただけるのか、満足していただけるのか、考えておりましたのでございます。

　というわけで来月号では結果大発表といきたいと思いますので、乞うご期待!!

※解説

SPREAM・DIG…元ハイスコアラー、今、バンプレストのビデオゲーム開発者。ペンゴ、テトリス、R-TYPEが得意である。

石井ぜんじ…月刊ゲーメスト編集長。

審査大詰め…昨年9月号の本誌にて、「バンプレゲームいっしょにつくろう」ということでみなさんからゲーム企画を募集させていただきました。単なる結果だけの発表にならないようにしたいと思ってますので、よろしく。

パワーアップが止まらないコミックゲーメストのVol.3はコレだ！

新登場ゲームコミック

キャプテンコマンドー　草壁嘉紋

ぷよぷよ　島田ひろかず

ムーンクレスタ　米餅昭彦

はちゃめちゃふぁいたぁ　蔵野 武

格闘ヒーローイラストギャラリー

池上遼一　大張正己　天獅子悦也　皆川亮二

織倉まこと＆ADK開発スタッフによる
ワールドヒーローズ2特別折り込みポスター付



読み切り56ページ
ナイトバスター
栗栖たかし
＋
夜叉王丸

5月19日発売
定価580円

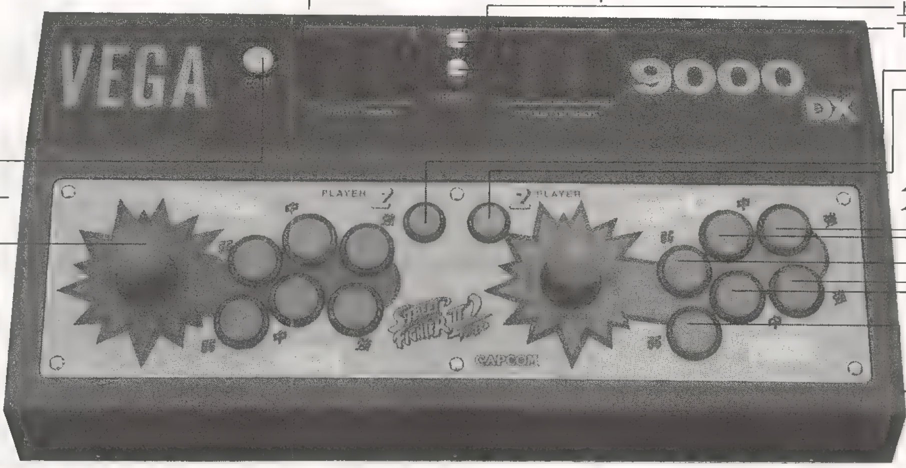
新登場

究極のコントロールボックス
遂に登場!!

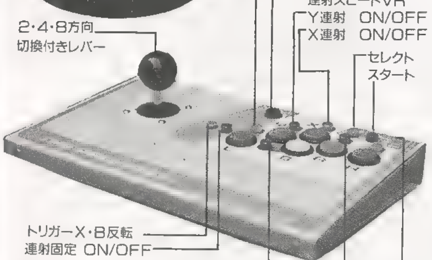
その名は"VEGA-9000DX"

¥53,000

ウーム!!
ハイグレード
だよ〜

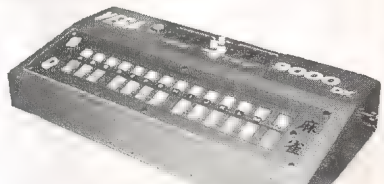


在庫大処分!



型番 *SF-1000*
特価 ¥6,000(在庫限り)

■ストリートファイターⅡダッシュターボに対応。
(カプコンオリジナルストⅡダッシュターボ専用パネル使用)
■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
■ステレオ基板内蔵。
■連射ON/OFF SW12コ付き。
■連射スピードが目で判るLED付き。
■電源セルフチェック機能付き。
■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用の
ジョイスティックとしても使用出来ます。



*写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○Fコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

SF用ジョイスティック SF-1000の特徴
○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
○連射VRでスピードを変えられます。
○トリガーX・B反転することができます。
○デザインも刷新されました。

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用
ケーブル
¥8,000(2P可)

新発売



★基板ニュース★

〈CAPCOM〉
● ストリートファイターⅡダッシュ TURBO好評発売中!!
● ストリートファイターⅡダッシュ 高価買い取りしています。
● ストリートファイターⅡ特価販売!

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
● 商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
● お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
● 代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
● 3カ月間保証書付きです。
● アフターサービスは完全ですので安心ください。

GEMU²

御注文はお早めに!! 売り切れの際はゴメンナサイ!!

今月のおすすめコーナー

ヒーテッドバレル	70,000	ナイトオブザラウンド	60,000
メタルブラック	60,000	モモコ120%	15,000
戦場の狼II	60,000	コットン	30,000
爆裂ブレイカーズ	50,000	ファイナルスターフォース	50,000
ファンキージェット	30,000	ブロックカーニバル	35,000
ヘクシオン	12,000	雷牙	12,000
スパイダーマン	85,000	ソロモンの鍵	10,000
トップシークレット	15,000	雷電	60,000
ラッシュ＆クラッシュ	18,000	ストリートファイターII	60,000

CAPCOM

ストリートファイターIIダッシュターボ	190,000	ストリートファイターIIダッシュ	140,000
天地を喰らうII	190,000	ストリートファイター	40,000

SEGA

GOLDEN AXE II	170,000	コラムス	50,000
クラッチヒッター	45,000	ダイナミックCC	15,000

その他

飛翔鮫	10,000	F1グランプリII	45,000
アクトフェンサー	5,000	SDガンダム	12,000
ゴルフィンググレイツ（P付）	50,000	ファイナルファイト	50,000
ゆーゆーのクイズでGOGO	38,000	ダイエットGOGO（イングリッシュバージョン）	50,000
ソニックウイングス	35,000	ゼクセクス	28,000
ドギューン	30,000	ボンバーマン	20,000

大型ゲーム機・筐体販売致します。

18インチ木製テーブル筐体	55,000	SCI	250,000
ピンボール（F14トムキャット シークレットサービス等）	150,000	ターボアウトラン	250,000

送料は着払いとなります。

幻夢幻夢
（げむげむ）

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855

TEL 06(783)7855

〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番

★御注文方法★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい）

●合計金額5万円以下の場合

先に商品をお送りします。（2万円以上の場合、送料はゲムゲムが負担します）
（2万円以下の場合はお客様負担になります）

次のお支払い方法から選んで下さい。

①商品到着後3日以内に商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。

②商品到着後3日以内に現金書留でゲムゲムまで送って下さい。

③商品到着後3日以内に銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。

④代引（ヤマト便、ゆうパック）もあります。

●合計金額5万円以上の場合

①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します（送料ゲムゲム負担）

②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

ゲムゲムの営業時間

月～金	9：30～18：00
土	9：30～17：00
日・祝	お休みです

銀行振込先
大福信用金庫　森の宮支店
普通　095883
ゲムゲム

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSP・日本信販
大信販・DC。詳しくはお電話で。

Soft Land
SHUWA Corporation

ゲーム基板販売

★

新作からオールドゲームまで4,000枚の基板の在庫があります。TELにてお問い合わせください。
(消費税は別にかかります)
※商品・代金 引き替えシステム有り。PM3:00までにTELいただければ翌日にお届けします。

大特価

XEXEX(新品)	¥30,000
ファイターズヒストリー	¥178,000
出たな!ツインビー	¥25,000
ギャロップ	¥10,000
雷牙	¥10,000
ストⅡターボ 新品	¥208,000
ストⅡターボ 中古	¥178,000
クイズ殿様の野望	¥5,000
タツジン	¥10,000

在庫と価格は変動します!! TELにて確認ください。

[アイレム]

A-JAX	¥25,000
トライゴン	¥32,000
ローラーゲームス	¥10,000
グラディウスIII	¥23,000
パンクショット	¥ 1,000
サンダークロス	¥28,000
サンダークロスII	¥28,000

[カプコン]

ファイナルファイト	¥60,000
キャプテンコマンドー	¥68,800
ストリートファイターⅡ	¥70,000
ストリートファイターⅡダッシュ	¥98,000
ザキングオブドラゴン	¥60,000
ナイツオブザラウンド	¥70,000
1941	¥60,000
ターボ新品	¥208,000
ターボ中古	¥178,000
ストライダー飛龍(新品)	¥168,000

[ナムコ]

クイズ魔Q大冒険	¥15,000
エアバスター	¥18,000
ワールドスタジアム90	¥20,000
ピストル大名の冒険	¥22,000
オーダイン	¥90,000

[東亜プラン]

タツジン	¥10,000
フーピー	¥13,000
鮫!鮫!鮫!	¥10,000
アクロバットミッション	¥15,500
大旋風	¥8,000
チャンピオンレスラー	¥8,000

[アイレム]

R-TYPEII	¥15,000
R-TYPE	¥10,000
イメージファイト	¥15,000
迷宮島	¥3,000

[セガ]

コットン	¥29,000
レッスルウォー	¥18,000
DDクルー	¥30,000
エイリアンストーム	¥30,000
BLOXEED	¥28,000

[データイースト]

FUNKYJET	¥23,000
バルダーダッシュ	¥10,000
タンブルポップ	¥15,000
ウルフファング	¥37,000

[その他]

忍者龍剣伝	¥18,500
ジェミニウィング	¥15,000
コンバットライブス	¥10,000
WWFスーパースターズ	¥13,000
WWFレッスルフェスト	¥15,000
スカイアドベンチャー	¥25,000
原始島	¥18,000
SDガンダム	¥25,000
ハットリス	¥5,000

[NEOGEO]

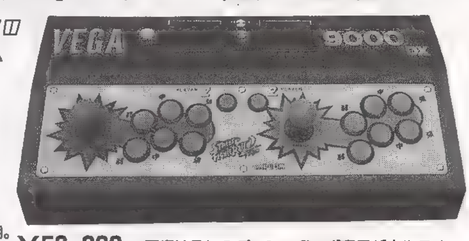
ネオジオMV1	¥128,000
ネオジオMV1用ソフト	
餓狼伝説	¥10,000
キングオブモンスター	¥9,000
忍者コンバット	¥10,000
バーニングファイト	¥9,000
あしたのジョー	¥5,000
クロスロード	¥5,000
マジシャンロード	¥5,000
ASO2	¥13,000

この表にない商品の在庫はTELにて確認して下さい。

究極のコントロールボックス 遂に登場!!

"VEGA-9000DX"

- ストリートファイターIIに対応。(カプコンオリジナルストII専用パネル使用)
- S端子TVに対応。
- ステレオ基板内蔵。
- 連射ON/OFF SW12コ付き。
- 連射スピードが目で判るLED付。
- 電源セルフチェック機能付き。
- より鮮明になったフルカラーコンバーター使用。
- その他SVG-8の機能も内蔵。



¥53,000 ※写真はストⅡダッシュターボ専用パネルです。

別売ジョイスティックケーブル

PCエンジン用	¥3,500
メガドライブ用	¥3,500
ファミコン用	¥3,500
パソコン用	¥2,500

別売品

RGBケーブル (15PIN21PIN)	¥3,500
S端子ケーブル	¥2,500

新製品

スーパーファミコン用ケーブル (VEGA9000DX用)
¥8,000

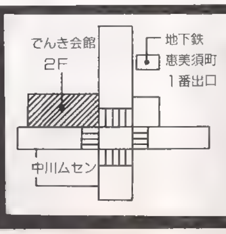


ゲーム基板 販売・輸出

ソフトランド秀和

営業時間 10:00~19:00 TEL 06-649-7177

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9(でんき会館3F)



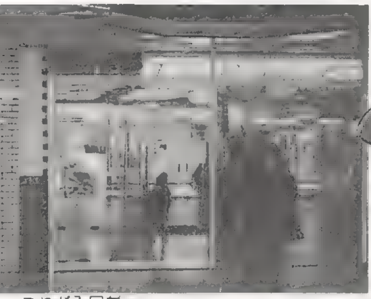
東京ガリバー通信

第7号

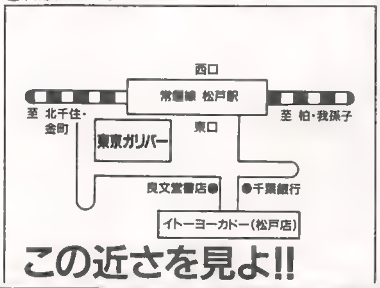
ますます快調、東京ガリバー。先日はゲーメストも餓狼２とV.R.で一発かましてきましたが、盛り上がりに圧倒されてしまいました(P.143参照)。ゴールデンウィークに一度はいってみよう。

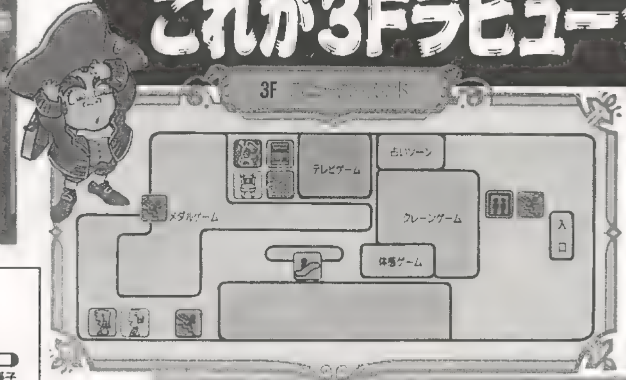
今月は３Ｆの徹底紹介ですじゃ。３Ｆは松戸駅のフロアからほとんど空を見ることなくいけてしまうのだ。アダルトかつマニアックな雰囲気が特長だ

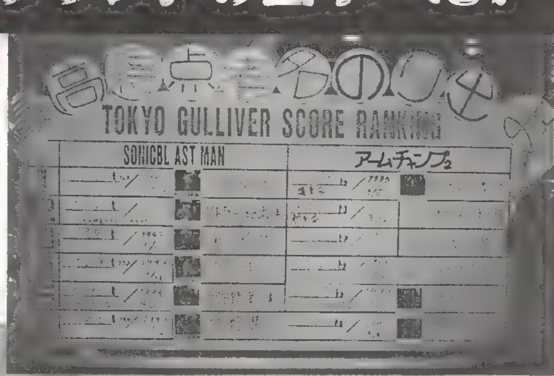
これが3Fラピュータランドの全ボーだ!



これが入口だ。







メダルゲームもV.R.もゆったり楽しめるのだ。

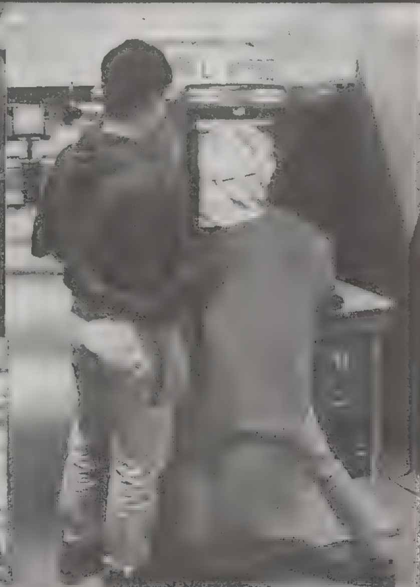


新しいぬいぐるみはカウンター奥に展示される。



これが3Fカウンターだ。

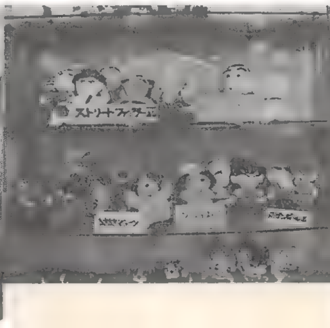
ぬいぐるみ持ち帰用袋もあるのだ。

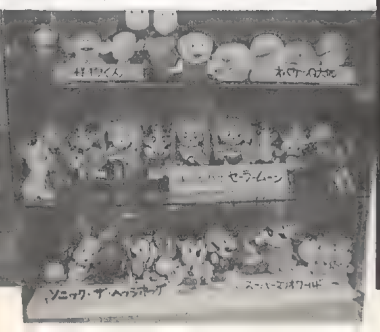


アームチャンプへの道はキビシイ。

これがゲーセンか!









ビデオゲームも当然充実!!

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

2697

差 出 有 効 期 間
平成6年3月31日まで

☆切手をはらずに
お出しください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・4GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ	〒（　　　）
現住所	都・道・府・県
	TEL（　　　）　　―
フリガナ	
氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ	
学校名 学　年	県立・市立・私立　　学年　　年　在学中・中退・卒業

【ビデオ希望　［する］／［しない］】

案内書無料請求ハガキ

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

It's time to take the next step!

★質問・相談（どんなことでも気軽にお尋ね下さい　）

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に◯をつけて下さい

ゲームクリエイト専攻	シナリオ&キャラクターデザインコース	
	プログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
マルチメディア専攻	動画アニメーションコース	
	映像クリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	

本校に興味のある方は、このハガキで。

担当：栗原桃郎　助っ人：TM

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ



（埼玉県　FGGたかし君）★おわりのはじまり、はじまりのおわり。

カプコン愛の劇場《お見合い編》

☆京都の某料亭。石庭に面した広い日本間に、黒漆塗りの卓を差しはさんで春麗とザンギエフの姿。世話役は、紋付き袴のバイソンであった。

「…………」

しまった、配役ミスだ！奴はしゃべれなかった！

「…………」

「…………」

「…………」

沈黙にたまりかねて、ついにバイソンが口を開きかけた。

「う……」

頑張れ、バイソン！なにか言ってくれ！

「…ファイナル…！」

ズガーーーン！

――気を取り直して――

京都の某料亭。今度の世話役は、カプコン丸のモンキーダンスねーちゃんだ。

「やっぱさー、こーゆーのってツーショットがダイゴミだと思うしー、だからあたしやっぱフケとくねー？ねー」

激しく身体を動かしながら流暢な英語でそういうと、彼女は引っ込んでいった。座敷には、2人だけが残された。

沈黙。カッコーン、と庭のししおどしがときおり呑気な音をたてる。

「あ…あの…」

最初の一撃、もとい一言は春麗から発せられた。ちなみに、彼女は秘密警察でロシア語の調教じゃなくて訓練を受けているという設定だ。

「はい」

「ご職業は？」

「外交官です……」

「まあ！どちらのお国の？」

ロシア語を話しててどちらはないだろ、なんていってたら不倫はできませんぜ奥さん。

「…ロシアです…」

要するに無職である。会話に、しばしの沈黙が訪れた。

カッコーン。

『はっ！彼女の心が遠ざかっている』と、ザンギは思った。彼は他者との間合いを見切ることにかけては天下一品であった。なにか言わねば…

「あの…貴女は…」

「…秘密です」

すごい答えもあったものだ。しかしそうとしかいいようがない。それにしても、秘密を秘密と答えて、はたしてそれは秘密といえるのだろうか？

「で、ではご趣味は？」

「敵討ちを少々…」

『古風な女性だ』ザンギはこの女性を気に入りはじめている自分に気付いた。なにより、女子プロレスラーのようなシューズが魅力的だった。そう、実は2人とも戦闘用の衣装のままお見合いをしているのだ。変態である。

「あなたのご趣味は？」

「はい』立ったままのスクリューです」

立ちスクリュー？それがなにを意味するのかいまだ知らない生娘の春麗ではあったが、モヒカン頭や赤パンツのどうしようもない男らしさ、巨大な胸板を前にその意味を知ってみたいという思いをおしとどめきれなかった。そう、これは恋の前兆だ。オーメンなのだ。ちなみに中華そばは…。

私は、佐竹選手のファンだ。文句あるか。

「それは…どんなものなんですか」

「口ではちょっと」

「ちょっとやって見せていただけません？」

「いいんですか？」

「……はい」

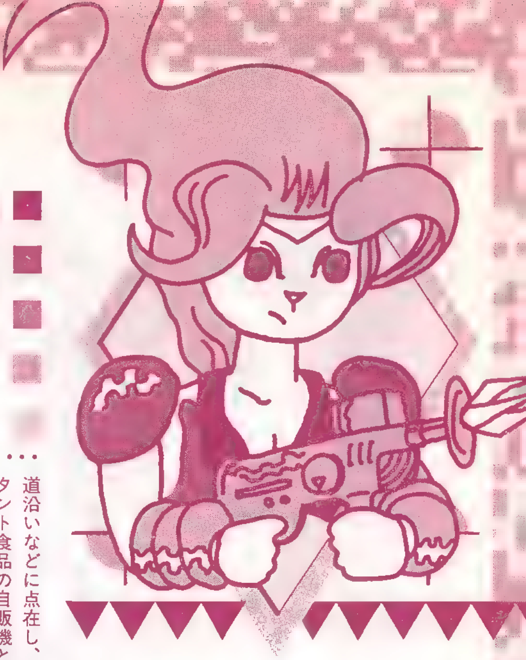
ザンギエフはいきなり立ち上がり、やおら春麗を吸い込んだ。「フン！」

『なに？これはなに？これがいつか週刊誌で読んだ女性を引き付けるオトコの魅力っていうものなの？あああ！まるで天にも昇る心地…そうなのね、これがそうなのね？やだ私、目が回ってきちゃった…ああっ…スゴい、スゴいわ！もうダメ！あああーっ!!(気絶)』

カッコーーーーン……

（東京都　春麗、バイソン、ザンギエフ、そしてモンキーダンスねーちゃんとししおどしファンの人ごめん！京都の人と奥さんも…の文的魔神君）

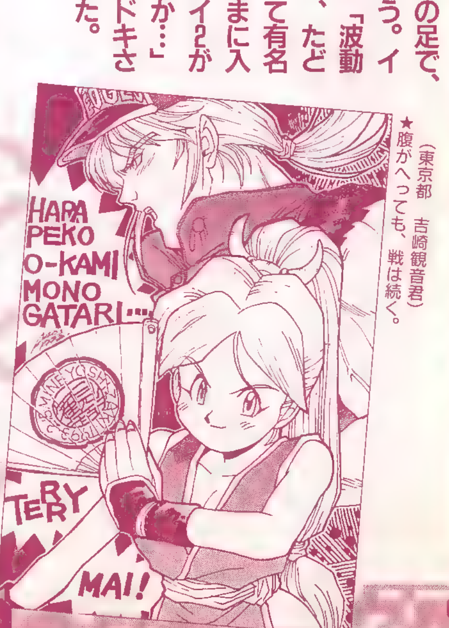
★こ、これは…（ヒキツリ）しーらなーいぞー。ロシアの外交官の人にもあやまっといたほうがいいとおもいます。



がぶりより ゲーマー人生

2月〇日、某国立大の入試を終えたその足で、本屋の立ち並ぶ神田は神保町へと向かう。インテリらしくブルーバックスの最新刊「波動拳はなぜ飛ぶか」を探していたのだが、たどりついたのは偶然にもH本専門店として有名な芳〇書店だった。本能のおもむくままに入って物色していると、なんとギャルアイ2が山積みに！「あれってエ〇本だったのか…」即座に購入、よからぬ期待に胸をドキドキさせつつ速攻で家路についた私ではあった。

（千葉県 U－沙奈君ほか全国数名の皆さん）



★腹がへっても、戦は続く。
（東京都 吉崎観音君）

働く奴らのイコイの広場

☆千円札を両替し、自販機で200円のウドンとおにぎりを買う。そう、ここは働き者たちの憩いの広場、「コインスナック」。おもに地方都市の国道沿いなどに点在し、インスタント食品の自販機とちゃちっぽいテーブルセットで構成された無人の簡易食堂のようなものだ。

たいていの場合、24時間営業のゲームコーナーがひっついているものだが、ここでも即隣に存在している。夕方には学生たちで修羅場と化すが、いまはまだ彼らは軟禁状態なのでダンプ運送のおっちゃんやペンキ屋のおっちゃんらがリッチなランチをエンジョイこいている。学生諸君にはあまり知られないコインスナックの昼の顔を紹介してみよう。

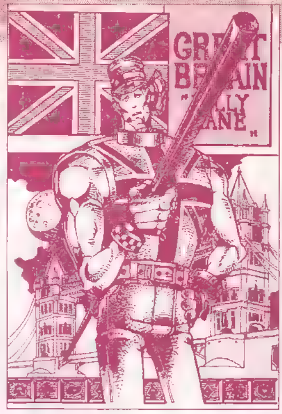
まずは「ファイナルラップ」4人前。これは人気だ。入荷以来、まったく位置が変わっていねい。サラリーマンの人々が好むが、今日はペンキ屋の兄さんらがにぎやかにお楽しみだ。奥のほうの麻雀ゲームには運送屋のおっちゃんがへばりついている。なんとなく絵になる。おや？コンティニュー。それもまたよし。

当然のようにストII（ダッシュ、ターボ）もある。しかし、あんましやりこんでないのかすぐ終わってしまうようだ。他人との対戦はナシ。最近よさげなのが「リーサルエンフォーサーズ」。けっこう人がついてるようだが音がでかい。あとは「ガンダム」。全体に一般的なゲームが多いですね。理解しやすいのはとてもよいことだと思うです。1プレイ100円だけど、新製品も早く入るんでマニアにも人気があるイイとこです。それではあっしもレッツゴオ！

…おや？入れない。なんで？（ここは働き者たちの憩いの広場だ！）ぎゃふん（ウソ）。

（高知県 ぴちぴち外道君）

★そう、実は大都市以外ではゲームセンターよりメジャーなのがコインスナック。ゲームに飽きたらマンガ読みながらゆっくり食事もできるし、閉店時間なんてないし、その気になれば一生暮らせるいいとこだぞ。レゲー（特に大型筐体）の生存率も高い。クレーンの景品がパンツとゆーのが特徴だ。



★まァだ殴られたいのか？
（茨城県 キリン君）



★人類クマ科なオヤジっすね。
（京都府 Kuroneko・M91C君）



（山梨県 自爆人間やわらぎ君）
★涙をこらえて食いつくせ!!

素直なままのキミでいて

☆「ウィンビー！国民的アイドル化計画」なるものが発動したらしく、去る2月5日には第一弾のCDが発売された。ファンには朗報といえるだろう。しかし、そこには大きな問題がある。

ウィンビー（本名だとは！）は別冊「ギャルズアイランド2」のアンケートでも5位にランキングされ、数多い女性キャラのなかでもかなり支持されている。白状するが、けっこう私の好きなタイプでもある。しかし、その魅力というのは「出たな!!ツインビー」の世界にごく自然に溶け込んでいる、ということが大きい。

この自然な魅力が、アイドル化計画とやらによってそがれはしまいか。人気にあぐらをかいて商売をするようなタイプではないのだ。メーカー（レコード会社）も、そのあたりをよく考えてほしい。

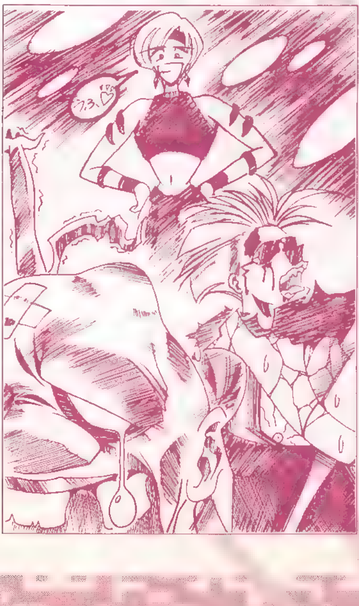
ゲームの多メディア化は、おおいに支持したい。あとは、ゲーマーである我々がどう見るかである。

（神奈川県 ジュネスU君）

★あの「計画」じたい、そーいう人気あやかり商法をおちょくったものという気がしたけどね。だいたい、それをいったらツインビー＝飛行機だと思ってた元祖ツインビーファンの立場は（笑）。

熱血Aランクシューター宣言

☆最近は格闘アクションに押されて、どうもシューティングが不調気味である。といっても、ゲーム自体の出来が悪い、というのではない。プレイヤーが支持しないのである。セオリー重視、瞬間の快感が中心のアクションゲームに比



★こんなはずじゃ…こんな…。（石川県 千賀羅君）

詩的にもっと私的な指摘
つっこみ三昧

☞4月号つっこみに「小・中・犬」とありましたが、それは犬ではなく「大・ダッシュ」だったのです。
（東京都　きのこ（意味はある）君）
☗もう二度と「いぬ」なんて読めない！

☞海底大戦争を見て、「スクーン2だ！」と思ったのは私だけではない…はずだ。
（福岡県　ROCさんお元気ですか？君）
☗発光ダイオードはいずこに？

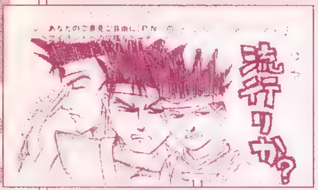
☞風の噂で、「藤堂乱舞」があると聞いたのですけど本当ですか？
（東京都　BBC君）
☗ジャック乱舞とかー。

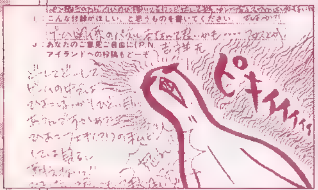
☞最近、表紙以外でむーちゃんを見かけない…。
（北海道　むーちゃんラブリー君）
☗コミゲ「メスティな人々」にも登場してるってウワサだよ。

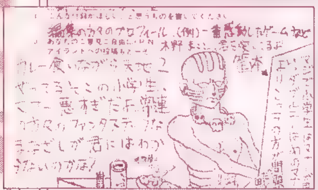
☞餓狼2で同キャラ乱入すると、地球をわざわざ一周してもとの国に戻るというのは不条理すぎる。なんとかしてください。
（千葉県　狼牙野郎SSS君）
☗とっても不経済ではある。

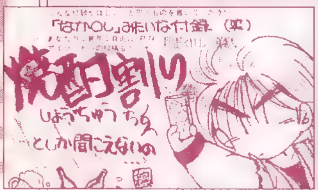
☞4月号つっこみ「あら探し大会」…2月号P.131左下の「飢餓伝説2」を見のがすとはっ！誤植は量より質だっ、未熟者！
（北海道　いぬ助君）
☗なんか泣けてくるんですけど…。

☞F-GLDさん、FRS-N,Oさんはどう読めばいいのでしょう。個人的に、ファイターゴールドさん、フランスナンバーさんと読んでるんですけど…。
（大阪府　まーちゃん）
☗それでいいっす。わけないっす。えふじいえるでぃ、えふあーるえすーえぬおうと読みましょう。（「なんですか」かあ？）
ちなみに私はアワハラではありません。

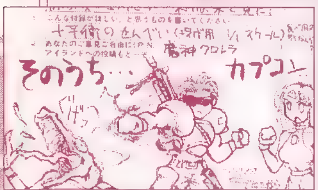

↑いうまでもなく!!


↑ひよこの怒りが大地を焦がす！

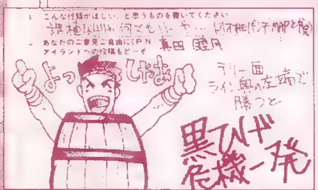

↑よく見ると50円の塔が。



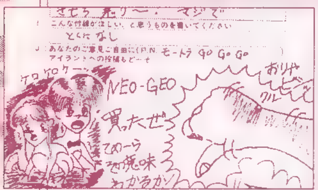
↑一気に呑んで血糖値UP!!



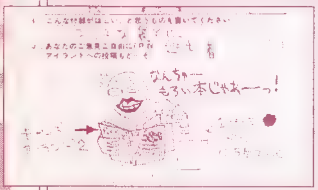
↑銃を使えよ〜!!

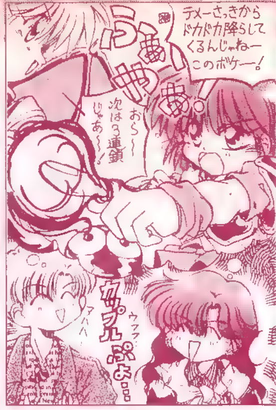


↑ライン合わせが困難か。



↑病んでいる…。


↑便宜をはかったのかも。


（東京都　ルーシュルーシュ神髄君）★殺し合う2人に言葉はいらないす。


（神奈川県　硬派T-inhat君）
★"俺の墓は、誰が作るのか…"

べ、完璧なパターン化されたプレイを要求されるシューティングはいわばまったく正反対の位置にあるわけで、パターン化に慣れていないための不安定なプレイ→なかなか先に進めない→ストレスがたまる、というのが敬遠される理由になっていると思う。
しかし！シューティングにも、アクションでは味わえない感動がある。それはパターンの美しさだ！計算し尽くされた動き、円熟の域に達したプレイはギャラリーはもちろん、プレイヤー本人をも魅了しうるのである。ウルフファングは最高であった。F／Aもけっこうイイぞ！
（愛知県　スカタン1号君）
★うむ、たしかにこのごろメンドクサイゲームができなくなりつつありますね。いちいち高次面まで進むのがかったるいというか、緊張感が持続しないという。対戦格闘はいきなりはじめられて、あとを引かないのがミソだったんでしょう。

春はあけぼのゲーマー伝説

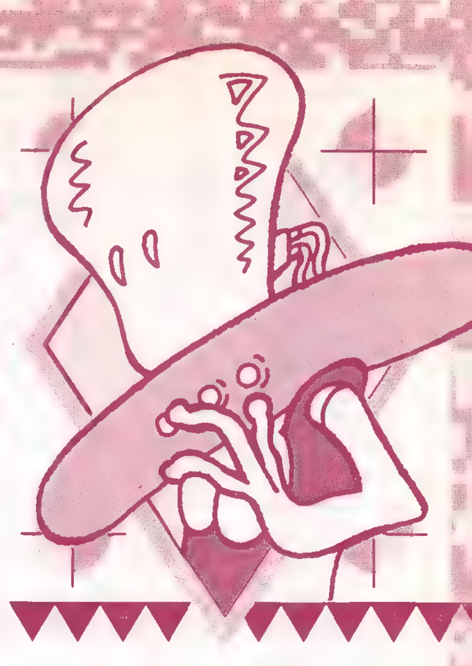
☆いい!!なにがいいってあの折り込みポスターだよ。裏の餓狼2キャラのカラオケ大会だっ。見た瞬間腹かかえて大笑いしたもんなー。ジョーヒガシが三波春夫だったとは…。580円はこの絵のために出したといってもいいぞ！
（残り半分は雑君マンガ）
（東京都　狂上帝君）
★コミゲ帝国のハガキをヨコドリしてしまった。あの餓狼2ポスターは、SNK開発陣の書きおろしなのだ!!



（埼玉県　潤あきら君）
★世界謎ふしぎ大戦争ってカンジ…。

プラスアルファファンのみなさん、1Pのルウィは現在髪の色と名前を変えて麻雀「プリンセスリーグ」で活躍中！特に、チームセレクト時のブルマ姿は必見です！
★あれはあゆちゃんっつって別人のはずだけど…しかし鬼の着眼点ですな。ゲームギャル魂は死なず。

思い起こせば昨年'92年は、出たツイの「風の贈り物」で明けたのだった。うん、心洗われるようだったなあ。それに対して今年の正月は…「ドロロン星人だ！」「これでも喰らえ！ピー！」「ゲーマデリーック！」だんダンだダダだんダンだんなどと叫びながらラッパデリックでタコさんダンスを敢行したオレと同類の奴、手を挙げろ！おーいるいる、12人か。いや、もっといるだろ。ウソつきめ〟しかも浪人だっただろ！やはりな。でもなきゃスキーか初詣にでも行ってたもんなー。君も同じ目をしている、ってワケね。
しかしいーよなゲーマデリックのテーマは。浪人の職業病である肩こり、疲れ目も一発解消だ。でも来年の正月はこいつのお世話にならずに、常夏の島で「ハワイアン・デリック（仮名）」でも聴いてのんびりしたいもんだわ。真っ暗な部屋でダークシール2聴いてたりして。終わってる…。
（東京都　気分はタイガーPh・g君）
★実はアイランドの原稿書きの景気付けにも毎回使ってたという。ちなみに「FUNKa DEL-C」とゆーバンドが実在しますです。まー今年受験生の人も、適度にゲームしつつお勉強して来年は笑ってくださいな。本気で勉強すれば、入ります。そーいうものです、受験って。



燃えよ青春!!

「ディスコでF/Aの曲が…」とあったけど、それはアレンジじゃなくてプロディジーというUK（イギリス）のテクノユニットの「EVERYBODY IN THE PLACE」という曲だと思います。XLレーベルの「THE THIRD CHAPTER」に収録されてるバージョンをどうぞ。オレはビューポイントの曲のほうがハウスしてると思いますが。

（茨城県　山口公夫君）



（神奈川県　祝退院!!菊地君）
★我が栄光の、懐かしき時代!!

想い出たくさんありがとう!!

☆この春、高校を卒業して某コンピュータ会社に就職が決まりました。長いあいだ暮らした旭川も出ることになります。社会に出れば当然多くの知り合いもできますが、その半面多くの別れもあります。本当に辛いです。

中学のとき、なにげなく入ったゲームセンター。以来、長く深い付き合いになりました。店長、パートのおばさん、バイトの人、店にくる常連、本気でサイコーな人たちです。就職のことを伝えると、みんなが励ましてくれました。就職先で頑張れと、そして、帰ってきたらまた遊ぼうと言ってくれたのです。うれしい、と心の底から感じました。

しかし僕自身は、就職にはあまり乗り気ではありませんでした。みんなと別れるのが辛かったのです。そんなモヤモヤした気持ちを、長いあいだ引きずっていました。

数日前のことです。卒業式の練習をした帰りにそのゲーセンに行きました。お金を両替していると、パートのおばさんが「ネクタイどんな色がいい?」と尋ねてきました。なんのことかわからず、「えっ?」と聞き返すと、「いろいろお世話になったから、そのお礼だよ」というのです。

感動しました。

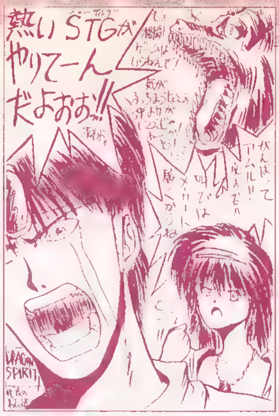
とても、とても…。

そして、決心したのです。自分の勤める会社で、できるだけやってみようと。おばさんや、みんなの気持ちを裏切らないために。

いよいよ明日。僕は高校を卒業し、数日後には社会人としての生活がスタートします。

（北海道　実業男改社会人CHIPS君）

★この春から新しい生活をはじめる人、いっぱいいるだろうねっ。新しい環境でひとりぼっちは最初は心細いかもしんないけど、なに、前向きに生きてれば新しい仲間もすぐできるさっ。ときどきは古巣のことも思い出して、郷土のホコリとなるべく頑張ろうじゃないの。



（愛知県　ティラミス男＝あつし君）★ドラスピ旧ver「、なみの熱さ!?

芸のためなら女房も倒すぅ

☆ちかごろ対戦ゲームが熱い!なんていちいち言わんでもわかるわな。そこでオイラの対戦想い出話。

あれはオイラが中学のときだったな。ゲームの名は「怒IKARI」。いまをトキメキまくるSNKの作った大戦争ゲームで、内容は「戦場の狼」を思い出してくれればいい。その後標準的になった2P同時、しかも乱入いつでもOKってのはこのゲームが先駆けなんだぜ。軍人仲間の白井君（当時大尉）と一緒に遊んだモンさ。

対戦といっても、「2人同時プレイだけど、協力のはずが足の引っ張りあいになっちまうぜゲーム」なんだなこれが。自分の投げる手榴弾で、仲間が爆殺できてしまうのだ。

「2時方向より爆裂兵!大尉、気をつけてください!」

「うむ。曹長、左翼より重戦車!叩くゾ!」「ラジャア!」

なんてやってるうちはまだほほえましかったのだが…（そうか?）。

「曹長、今のはなんだね?」

「はあ?」

「君の手榴弾が、私に当たったような気がするのだが」

「たっ大尉、今のは事故です、過失です!けっしてワザとでは…」

「曹長、私の前を歩きたまえ」

「いっいまなんと?」

「君をポイントマン（部隊の先頭を歩く人）に任命する」

「はあ…」「復唱は?」

「イ、イエッサア」

後ろから手榴弾が鬼のように飛来し、炸裂する。

「そーら当たるゾ当たるゾー」

「わ、たァ大尉殿ッやめてくださいッ」

「もう一発くらえーい」

「ちちいッ!爆発の圏外へ逃れねば」

「甘いわっ!わが手榴弾は赤色なりっ!」

「あああァッやられたあ」

「ぬうっわが背後に潜水爆裂兵が!」

ドドォォン……

「…帰りましょうか、大尉」

「…ああ、そうしよう」

ゲームオーバー後、2人のあいだに漂うどこか険悪なムードと疲労感…（当然だ）。だがしかし!ゲーセンに真の戦場を持ち込んだSNKは、1年後、私と白井大尉を再度地獄へ叩きこんだッ!

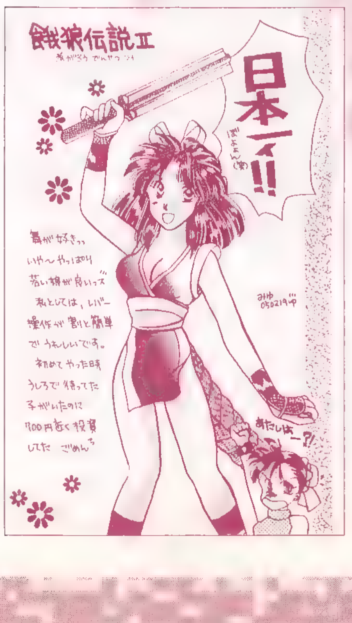
次回「軍人コンビが行く」第2回、「激熱!怒号層圏編」灼かれて待てッ!

（三重県　傭兵ソリッドスネイク君）

★なつかしーねえ。ゲーメスト創刊号でも攻略?してたんだよ。このゲームがなかったら、私がここでこーしてることもなかったかもしれないという、因縁のゲームなのだ。



（山形県　ベタ使いの死君）
★ハカマはよい…そう、今こそ奇々怪界2 !!



（千葉県　夏目みゆきさん）
★なにが日本一なんだか…。



こちら こだわり派

いまのアイランドの投稿、文章がイラストに遅れをとってるように見えます。なぜでしょうね?文章やネタがイラストより劣ったり、また安易な考えでできるものだとは思いません。人真似や、安易な誤植探しでとる笑いは、薄っぺらいし、浅い。ネタがなけりゃ、自分で作ればいいのですよ。格好つけようと思っちゃいかんのです。アホになれなきゃ、笑いはとれません。アホだけでも困りますが…。

(香川県　高畑浩三君)



(東京都　樋口としや君)★忍んでません。

我々がなにを言えるだろうか

☆4月号「みずから先だった名も知らぬ君へ」の西崎たびさんへ、ひとこと言わせてください。昔の私なら、自殺した彼にやっぱり「甘えるな」と言ったかもしれません。でも、人に協力を求めたり、「甘えるな」ということができるのは、やはりそれだけの力がある人なのです。それすらもできない、自分を表現する手段も、考えを伝える力も持たない人、悩んでもそれを自分の外に出す術を知らない人も世の中にはいるのです。

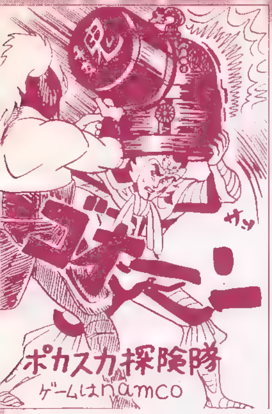
彼がそういった人であったかは、わかりません。しかし、いずれにしろ結果だけで判断してしまっては気の毒です。「死」にいたるまで、なにがあったのか。それは彼にとって大事であったかもしれないし、心にぐっさり刺さって抜けないトゲだったかもしれない。〝心の支えになるものがまったくなくなったら、人間は生きていけないんです。彼のそれまでの人生についてだって私たちは全然知らないのだし、どのようにゲームと接してきたかもわからない。だから、結果だけで、彼を責めないで下さい。彼がなぜ死を選んだのか、自分の視線でなく、じっくり考えてみてほしいです。

(東京都　横山みゆきさん)

★若い心はあまりにもろく、世間の風は凍るように冷たい。でも、だからこそそれをのりこえて、世の中にメニモノ見せてやるぜ、という意気込みに至ってほしいのでした。やさしい気持ちを忘れないでね。



(大阪府　志方純一君)★スケボーに乗って格闘するという…DJボーイじゃないぞ!!



(神奈川県　SFハイスプリッター君)★こーゆーゲームでは、断じてありません。

これから働く君たちへ

☆これは、現在のゲーム業界の人に対してではなく、将来ゲームを仕事にするかもしれない、若い人たちに向けたメッセージです。

少し前に、「㋟大賞でデザイナー個人、チーム単位で賞をあげるべきだ」「けっこうムズカしいんだけどねー」という話がありましたね。今回は、それがなんで「難しい」のかを説明するためにひとつのお話をします。

あるメーカーの企画者が、ゲームを作ります。アイディアや世界をプログラマーやグラフィック担当の人に説明し、必死の調整ののち音楽をつけて完成しました。ロケテストでも好評を博したそのゲームは、発売と同時に大人気となりました。

休む間もなく彼はまたゲーム制作にとりかかります。そのメーカーは中小規模の会社だったので、この2作目に社運を賭け、「あの○○のデザイナー、△△による第二弾」としてこのゲームを売り出しました〟かなりご都合ですが、この2作目も大人気になりました。

さて、ここである大手メーカーが△△さんに目をつけました。大手は中小よりもずっと良い条件を出し、△△さんに自社にくるよう誘いました。より高い給料と、より多い休暇。その誘惑に負けてしまった△△さんは、大手に移ることにしました。

大変なのは中小です。貴重な働き手だけでなく、メーカーイメージすら大手に盗まれてしまったのです。その後そのメーカーは鳴かず飛ばずの道をたどってしまいました…。

こういうことは、ゲーム業界に限らず企業間で実際にありうるのです。そして、それが開発チームの名が表に出てこない理由なのです〟個人名を出す、ということはゲームのイメージをその人間に託す、ということですから。

こうした引き抜き合戦を防ぐには、ふたつの方法があるかと思います。

ひとつは、雇用者側が常に社員の業績を正当に評価し、十分な報酬を与える。

もうひとつは、被雇用者側が社員としての自覚を持ち、会社に根を下ろす。

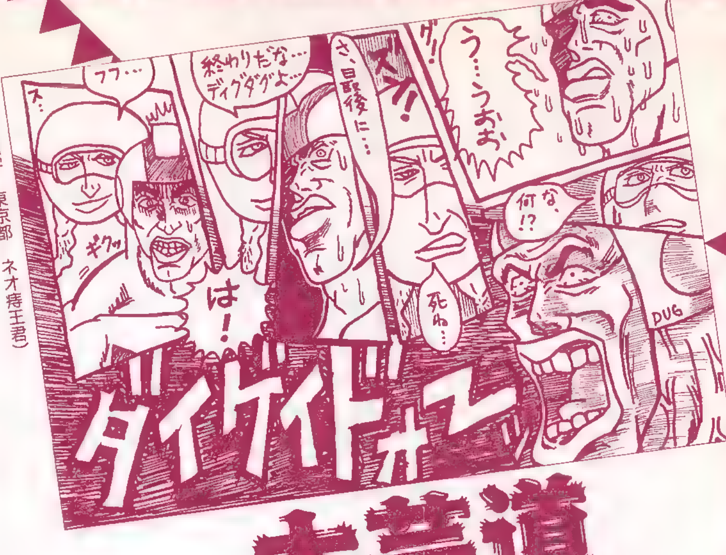
僕としては、後者を特に支持したいと思います。若造がなにをいうか、という感じかもしれませんが、ゲーム業界は全体的に社員意識が欠けているように思えます。たしかに働きが評価されなければ勤労意欲も欠けるかもしれませんが、自分たちで変えていく、という姿勢があってよいと思います。そのために労働組合があるのですから。もちろん、会社側にも受け入れる態勢が必要になりますけれど。

(大阪府　店員GER君)

★ゲーム制作者の会社への不満は、お金ばかりでなくゲームに対する意見の違いとかがかなり大きいみたいだね。昔に比べると実名出してるとこも多いし、わりとオープンになってきてるかな、という気はするけれど。安心して仕事に打ち込める健康的な世界になるといいな。



(北海道　はしもとたかを君)★カッコいいとは、こーゆーこと。



ダイゲイドォー 大芸道

（今月の題字　東京都　ネオ痔王君）

一方通行 (from GALLOP)

現場に着くと、連絡のとおり地上勤務の警官が2人倒れていた。権力を使って〝グライドアームズ〟の着地場所を路上に確保し（こうしたことが警察への反感を抱かせるのだろうが）犠牲となった同僚たちのもとへ駆けつける。

「…やっと来てくれたか…」

片膝をついているほうが、ささやくように言った。苦悶に顔を歪め、痛みと血の発生源である胸を押さえている。すがりつく視線がオレを惑わせた。もう一人は、駄目であろう。地に伸ばされた右手が無念を物語っている。これが、未来ある若き警察官の最期だ。

GLIDE ARMS, LOSTLIMIT OPERATION POLICE——通称ギャロップ。名は気取っているが、実際やっていることは〝好戦的粗大ゴミ処理業〟である。先ほども1機撃破したばかりだが、粗大ゴミにも劣る代物に乗っかって戦うための予算しか貰えない我々に比べ、まったく壊すのが惜しいくらい良い装備をしていた。奴らのように砲弾やレーザーをぶっぱなせば、さぞ快感だろう…。

犯人の目的は何か。愚問だろう。警察への盲目的な憎悪が、奴らを犯行へ駆り立てるのだ。〝理由なんかない、ただ警官が腹立たしかったから〟…警官殺しには誰でもなれる。現代ではすべての人間が「理由もなく」警官を襲う可能性を秘めているのだ。

隆盛を極める哀しみを静め、オレは生存者を助け起こした。

「あとは本部の連中にまかせよう。状況報告はしたな？」

「あ、ああ…」

「よし、肩につかまれ。彼は…このままにしておくしかないだろう」

オレたちが去ったあとも、犠牲者は道に貼りついたままだろう。やがて公平な救急車がやってきて、彼を拾い上げていくだろう。警察の威信を賭けた捜査が行われ、犯人が捕らえられたとしても、彼の命は戻らない。世間の人々からすれば、社会が活動する上で必然的な減価償却に過ぎない命だろうが。

オレは時々思うことがある。警官は囚人と同じだ。人々は両方ともまとめてなくなってしまえばよいと考えているのだ——と。

政治家は追従され、医者は崇められ、消防隊員は尊敬される。学者は信頼され、軍隊は必要とされ、浮浪者は憐れまれる。嫌われるのは警官と犯罪者だ。

後部座席に身を横たえると、間もなく彼は半分意識をなくした。重傷から重体への移行期に彼はいた。急がなければならない。「警察がグライドアームズを救急車代わりに使っていいのか。それも市民でなく、身内を助けるために」

…人々はそう非難するだろう。抗うつもりは毛頭ない。同僚を失わずにすむのなら、いくらでも罵声嘲笑を浴びよう。

しだいに大きくなる彼のあえぎ声に急かされ、オレは全速力で愛機を飛ばした。虚偽に彩られた街が、平坦な海となって眼下に見える。空は目の前で二つに裂ける。無意識に、オレは速さを求めた。時間や空間という制限を、速さによって打破しようとしているかのようだった。闇は速力によって濾過され、影は無へと昇華された。あと少しだ。

「緊急連絡。D−16エリアにてA級犯罪が発生。地上部隊は道路を封鎖、ギャロップ隊は戦闘態勢を取って即刻現場へ向かえ」

降って湧いたような不幸が、日常茶飯事的に来訪した。

彼を待たせておけばよかった。後悔がオレを苛む。人のために、よかれと思うことが裏目に出る。これこそまさに、警察全体の悲劇だった。罪悪感にとらわれた俺は、規則を無視しようかと考えた。が…

「…は　はやく現場へ…」

その声は気力だけで発せられていた。いまや生死の境を流浪している彼の耳にも、「指令」は届いていたのだ。

「しかし、それではお前が…」

返事はなかった。断続する荒い呼吸だけが聴こえる。

オレは迷った。彼の命を取るか、彼の魂を取るか。

その迷いを断ち切ったのは、速度だった。オレは再び愛機を最高速にしていた。

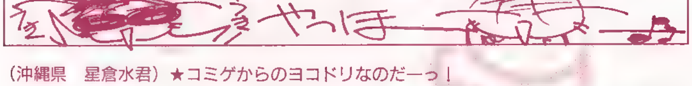
この仕事を、なぜオレは辞めようとしないのだろう…我ながら、疑問に思う。

速力は、オレたちを犯行現場へと運んだ。

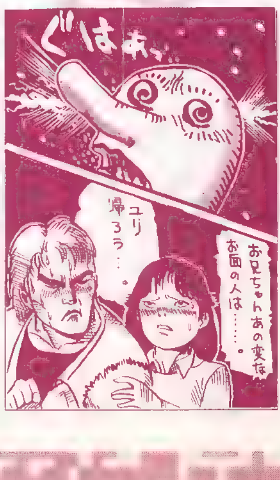
（富山県　銀河漂流中の集中弾君⑬）



（愛知県　おおいけ将貴君）★2では、さらにパワーアップ!



（沖縄県　星倉水君）★コミゲからのヨコドリなのだーっ！



（京都府　クロレラキング末吉君）
★その先は…言・わ・な・い・で!!



（京都府　XDR定吉君）
★悔いはなさそーだな、じじい!!

今月のこの一曲

飛べ!ダンバイン改め 飛べ!ジャンヌ

オーラバードが放たれた!
きらめく剣　敵を撃つ
オーラの力　蓄えて
広がる軌跡　敵を裂く
複雑な　乙女心
悲しむな　いつか花嫁
強い男を　夫にすると
未練を払い　ソードに誓う
オオオー（笑）
意地と大志を　貫いたとき
オーラバード　ジャンヌ
フラッシュソード　ジャンヌ
アタック アタック アタック
敵は戦死ィ〜〜〜〜!!

（岡山県　へいとうおん君）
★ちなみにィ…実在のジャンヌダルクは、あーゆー人ではなかった（はず）んで、誤解しないようにっ！たしかに結婚はしてないはずだけど。



（大阪府　けいけいくんさ君）
★ダイヤモンドは１クレジットUPでした。

グッドバイ

♪らいらいらいらいらーらーらーい
（BGM：「チャンピオン」／アリス）



と、いうわけで足かけ4年続いた私のアイランド担当も今回にておしまい、無事隠居して悠々自適の生活を送らせていただくこととあいなりました（絶対無理だぜ真人間）。

思いおこせば走馬燈、ふりさけ見ればかすかにかおる、あさきゆめみし酔いどれ天使な今日この頃です。歯ーみがけよ。もはや思いのこすことはありません。たくさんの手紙やイラストを送ってくれた投稿者、そして毎月アンケートをくれた読者のみんなに特別ありがとうを。ほか、毎度原稿を遅らせて迷惑をおかけしたTMさんはじめカンケーシャの方々（ザンゲもこめて）、そして読んでいるあなたに超感謝を。

「ありがトーワチキ」

ここで祝電を紹介させていただきます。代表して、北海道はゴールデン大魔王ことちよっぱぁ卍氏より。

「これからも……生きろ！」

どうもありがとうございました。そのほか手紙をくれたみなさん、どうもどうも。返事出せなくてすみません。会って話したい人とかたっくさんいるけども、狭い世の中、風の噂が伝えてくれることでしょう。これからはゲンジツがステージさっ。

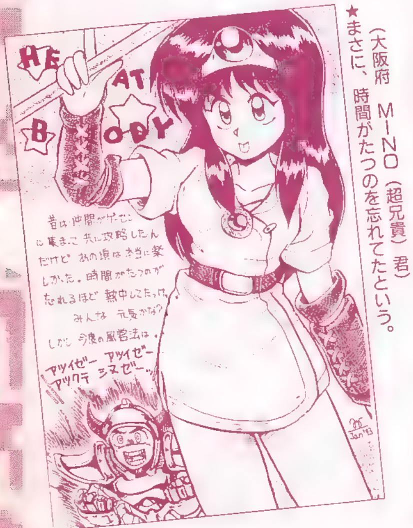
アイランドが、皆の青春の一部分となっていたならうれしいな。そしていつかはアイランドを超えてほしいなどと思う私（とっくに手の内割れてるって?そりゃけっこう）。

さて気になる次期担当ですが、田渕（仮名）君ことワイドカンダタ君に決定しました。地獄にふさわしい名ですね～。今後ともよろしくしてやってくださいな。恒例ということで、今回の掲載者はテレカ全員㊣っす。やりましたね。

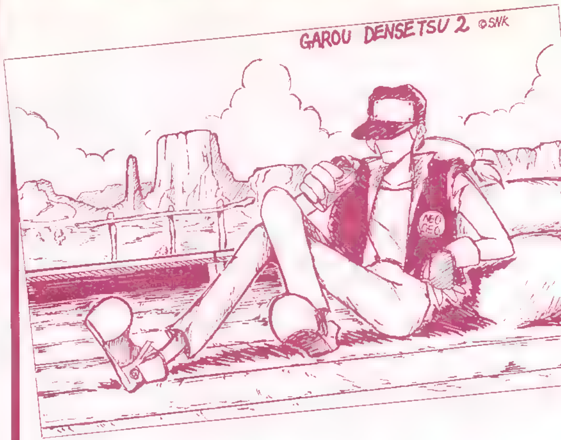
それではみなさん、

ご・き・げ・ん・よ・お～!!

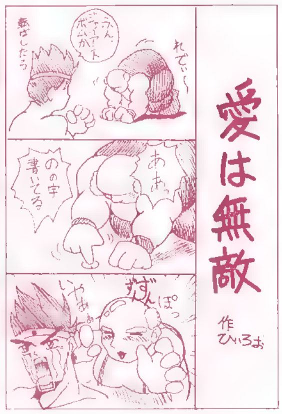
（栗原桃郎）



（大阪府　M・I・N・O（超兄貴）君）
★まさに、時間がたつのを忘れてたという。



（茨城県　HSV君）
★風に吹かれて、奴が行く。



（茨城県　ひぃろぉ君）
★性格：ちょっと照れ屋。



（京都府　P・I・BLACK君）
★せっかく今、悟ったのに!!



（鳥取県　からくりどんた君）
★10億人につかまれて死亡！



（埼玉県　三人娘が倒せないACE君）
★戦国エースもよろしく！



（宮城県　立山仁志郎君）
★限界ありました。



（福岡県　乙宮八識さん）
★見えてねぇ～～!!

土下座の園《隷属編》

さすがに3、4月号のミスはひどすぎたので、まとめてお詫びさせていただきます（ただしアイランドのみ）。

まず3月号、59Pイラスト「ちびめぐ子さん」→めぐちびさん

60P左やや下「これでもくらえ波動拳！」は宮城県ジェイコブ君の投稿、

つっこみ三昧カットは上から順に三重県　極道不死美さん、愛知県　ムンズ君、東京都　セニョール北村君、兵庫県　裕君…ひとつとんで、京都府　J.I君、東京都　ろば先生の投稿。

66ページ「お便り募集」イラストは愛知県　ひろなみほさんの投稿でした。

続いて4月号、60ページ左上イラストコメント「強士の立場」→「戦士の立場」、

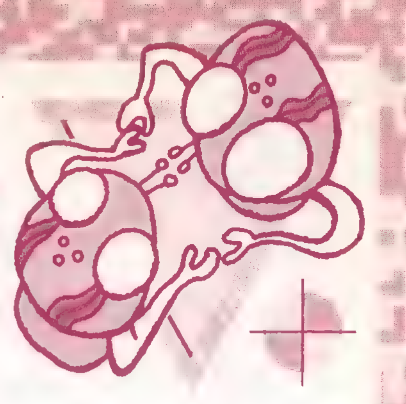
つっこみ三昧「あら捜し大会」は神奈川県　アコピャン君の投稿、

63ページ「こちらこだわり派」題字下の「ボーナスステージで日本軍を」→「日本車を」、

65ページ左下「えらいぞ！カプコン」イラストは東京都　伊藤悠さん

あと62ページ右下の相賀深丸さん（深いペンネームだ）、63ページ左上の骨凡太君のイラストにそれぞれ文字、地紋がかかってしまいました。

以上の方々、ほんとにどうもごめんなさいでした。■



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

- 一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
- 掲載された次の月末で締め切り→②
- 締め切りなし→③

買います

●デスプレイドに関する物をすべて買います。まずはW葉書で連絡を。②（〒482愛知県岩倉市栄町1-5テラザワビル3FC-5綿引勝彦）

●クレーンゲームのストIIぬいぐるみシリーズを適価で買います、まずはリストを送ってください。またストIIダッシュのポップも買います。W葉書で。②（〒306-04茨城県猿島郡境町松岡町94-1　青木実）

●コナミオールスターズ1993の豪華特典①、②を買います。まずは希望価格明記のうえ62円切手同封でお願いします。③（〒880宮崎県宮崎市青葉町89AOBAビル403岡島秀行）

●NEO・GEO本体を2万5000円以下で売ってくれる方を大募集しています。中古品大歓迎！W葉書であなたの住所、電話番号、希望価格を明記の上連絡ください。②（〒370-06群馬県邑楽郡邑楽町2050　藤田まで）

売ります

●ベーマガ90年1月～92年4月号およびウォーロックVol-33～Vol-55をそれぞれ適価で、切り抜き等一切なし。高く買ってくれる人にはオマケあり。返信用封筒同封の上希望価格を明記してご連絡を。②（〒465名古屋市名東区猪高町猪子石原天神下950-13天神下荘T4-206号　加藤敬五）

●このたび都合によりゲーマーを廃業しますので、私のトラの子のゲームグッズ（バックナンバー、別冊、CD等いろいろ）を格安にておゆずりします。イラストや自分はこれだけゲームが好きなんだ！という気持ちを書いてW葉書にてご連絡を、リストをお送りします。②（〒581大阪府八尾市宮町3-2-7　藤原健）

●かなり古いゲームGOODS（ポスター、カタログ等）買ってください。数えたら250点ほどありましたので、リストを送らせていただきます。ご希望の方は62円切手を同封の上ご連絡を。目玉商品あります。③（〒593大阪府堺市土師町1524　松浦絵香）

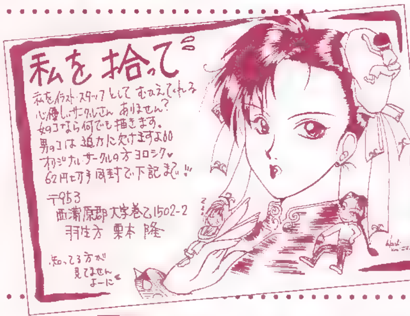
●コントロールボックス（パナツイン）+S端子&RGB（15P）ケーブル+PCB1枚+ハーネス数本のセット、およびメガドラ本体+パッド+ソフト8本（ソニックI、II、ストライダー飛竜等）のセットをそれぞれ3万円前後で売ります。高値で買ってくれる人には+αあり。送料はそちら持ちで、W葉書で連絡を。③（〒501-51岐阜県郡上郡白鳥町大島409　澤原宏幸）



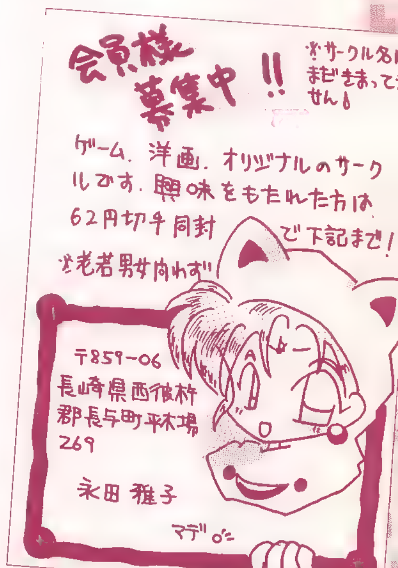
交換・その他

●ストII命の方、春麗使いの私と文通してください！男女、年齢等問いません、返事は絶対にします！③（〒982仙台市若林区南染師町18-1-201　大又正能）

●キャプテンコマンドーがまだまだ好きだよ～んだほいという方、私と文通してください。年齢、性別等こだわりません。切手同封はなしで、よろしくおねがいします。どしどし手紙を送ってください。おまちしておりますでしゅ。②（〒012秋田県湯沢市表町4-6-5　田村美晴）



●GAME中心よろずサークル「ゆめきぞく」男女、年齢関係なく常時募集しています。ゲームはアーケードが中心。あとはF・Fとかセラムンとか…、少しでも興味をもたれた方は62円切手を同封の上おねがいします。③（〒457愛知県名古屋市南区堤町2-96-2ニューコーポ堤105　末原方）



またまた担当者より…

ハガキをだして下さる方へ、ハガキはすべてチェックしているので、同じものをたくさん出す必要はありません。また、著作権にひっかかるようなもの（ビデオのダビング等）は受け付けられませんので、十分に注意してください。

あと、住所の文字が分かりにくいときがあるので、ルビをふって下さるとありがたいのと、ハガキの表に差しだした日付を記入してくれるとチェックしやすくうれしいです。お願いばかりですみません。



（愛知県　骨凡太君）

お便り募集

★日々のゲーマー人生の中で生じた怒り・感動・不満・小市民的出来事・怪奇現象などなど、あなたのイカしたお手紙をアイランドは欲っしています。俳句や形態模写など、新ジャンルの投稿も大歓迎!! 本名の後にアイランド提載回数を書いてくださいね（未掲載の人は㊙もしくは㊗）。イラストなどをまとめて送るときは1枚1枚の表に住所・氏名を。技アリ&免許皆伝の方にテレカを送ります。〒101　千代田区内神田1-11-4　新声社ゲーメストアイランド

求む！奇想天外なる若人！！

戦国エース

気合十分！練りこみバツグン!! ニューフェイスなカンパニー、「PSIKYO」が満を持して送るこのゲームの世界、心ゆくまでたんのうしてくれい。

RIK君&DON

パワーアップアイテム。最強時に取るとボーナス2000点。



キャラ選択と、基礎を押さえろ

戦国エースは、そろそろ街のゲーセンで見かけるようになっただろうか?まだ見てない人は探しに行こう。見つけた人はすぐプレイだ!内容は、今までにはなかったノリの戦国シューティングだ。1レバー2ボタン。ボタンはショットとボムだ。

●パワーアップ

特定の敵を倒すと出るPアイテムでパワーアップ。全部で3段階。最強のパワーのときは、時間でパワーダウンしてしまうので注意。

●スペシャルウェポン

俗にいうボム。Bのアイテムで1コ取得。最大6コまで持てる。

●溜め撃ち

ショットボタンを一定時間押し続けることによって、威力のある溜め撃ちができる。これにアイテムはいらない。



全キャラ中唯一シールドを装備。守りは硬いイヌ。

源内はスピードナンバー1。ボンバーがちょっとたよりないぞ。

そんで、各キャラクターについてだが…ん?何だ何だ、やめろードカバキガブリ。

ここで呼んでないのに平乃源内&犬王丸登場

わたしは平乃源内。横におるのはイヌイヌ、いや、犬王丸じゃ。

今日来たのはほかでもない、そなたたちに正しいキャラの選びかたを伝授しに参上したのじゃ。のう、絢桜丸。

犬王丸（以下犬）…でも、もしも俺タチが使えなかったりしたらどーすんの?オイラそんなのヤダモンね。

犬王丸内（以下源内）…大丈夫じゃよ。わしは真実しか言わん。実力のあるものが残るのじゃ。

犬…まあオイラはいいよ、シールドっていう近代兵器もあるしね、なにしろIQ1300!!かのルO将軍と同じときたもんだ。で、アンタは?

源内…わしはショットが広いぞ。あとは、スーパーエレキテルだって使えるんじゃ。なかなか強力じゃろが!

犬…なるほど、オイラたちは無敵のコンビってわけか?じゃあ、これを読んでるミンナに一体どんな奴らが使えない、つまりダメ人間か教えてやろうじゃない!

源内…まず、ターボ坊主の野郎じゃな。奴のダメな所は、足の遅い所じゃ。パワーがあってもトロいのは好かん。わしは速いぞ。

（源内と犬はスピード1位、2位の最速コンビなのだ）

犬…なるほど、なるほど…。お次はアインとかいうヤツだけど、ショットパワーがあってボムが使え…ん?ひょっとしてコイツって強いんじゃあな…バキッ!!いってぇ〜。

源内…この犬が!あれほどアインが一番使いやすいことは言ってはならんといったろーに!だから畜生はやなんだ!ぶつぶつ…。

犬…スミマセン、スミマセン（イッカ、ゼッタイブチ殺シテヤル、コノボケ老人ガ）。

源内…残った2人じゃな。こいつらはまず容姿がいかん。女子供に何ができるってんだ。なあ?

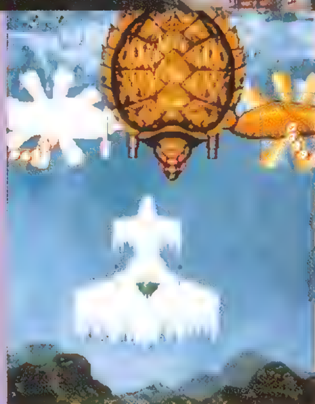
犬…いいなあ♡あの姉ちゃん、あの胸元がたまらん…。ハッ（我にかえる）、うんうん、その通りだもんね。

大体あんなチャラチャラした格好でなにができるってんだい。まあ、人気が出るだけの運命ってやつさ。

源内…ジェーンは足が遅いタイプだし、こよりはショットパワーがないので苦しいのう。しょせんワシらには勝てぬ運命なのじゃよ。ふぉふぉふぉ。

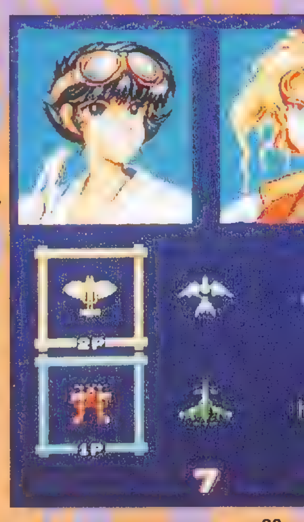
犬…しかし、なんだな。まあ一番の最強機を操る者としてはねぇ、低能な奴とは組みたくないワケェ（威張る犬）。

源内…オススメキャラを言ってみると、まずは犬王丸じゃな（アインがいなければだ）。次に最高速のこの私（アインがいなければ、じゃが）。

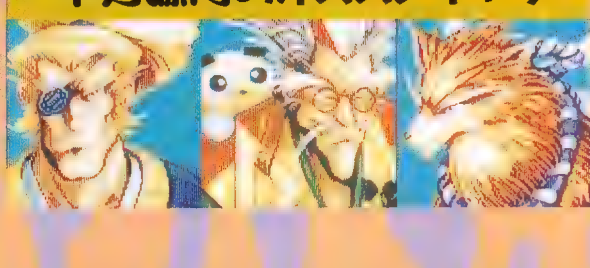


実は超強いぞ!サブウェポンのヨイチアロー&ボンバーは強力。

どちらも好みの分かれるキャラ。こより、パワー不足に泣く!?



平乃源内のオススメキャラ



スピードの遅さを克服した上級者はジェーンと坊主を使うがよいぞ。

犬…暴れん坊巫女よりは使う人いるかなぁ?まあオイラのペットぐらいにはなら、してやってもいいけどね。

キャラ紹介 オススメキャラはこれだ！

ここでは戦国エースの主役６人の愛機を表形式で紹介するぞ。これをよく読めば百戦するに危うからずってモンだ。

まず表を見るにあたって語句の説明をしておこう。移動速度やメインショットは説明の必要はないね。

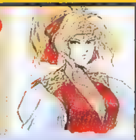
それじゃ「ショット最強段階持続時間」から。これはフルパワーアップ時にどれぐらいの間フルパワーショットを撃てるか、ということだ。当然ショットをけちればなかなかフルパワーから落ちないわけ。

タメ撃ちをうまく使うのもフルパワーを持続させる一つの手だ。

お次にサブウエポンはパワーを2個とって初めて撃てる武器だ。各キャラともこの武器についてよく知ることが必要である。

また、スーパーショットはため撃ちで使える攻撃だぞ。

忍者グライダー　飛影（とびかげ）
ジェーン・ファーラント



●移動速度（６機中）：２位
●ショット最強段階持続時間：12秒

①大天竜(だいてんりゅう)溜め所要時間1.5秒



ため撃ちが早くたまるのはいい。威力は若干弱い。

②華の舞(はなのまい)



使うと、強制的に画面中央へ行く。威力は弱い。

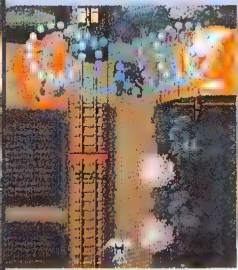
足の遅さが気になるが、サブウェポンの威力は最高級だ。極めればクリアは楽なハズ。ボムの忍法華の舞が使いづらく、破壊力がないのはおしい。アインに次いで、オススメできるキャラ。

怪鳥　善次郎（ぜんじろう）
狩野天外（かのうてんがい）



●移動速度（６機中）：６位
●ショット最強段階持続時間：25秒

①数珠光輪
溜め所要時間2.7秒



ためが遅い分威力は大きい。範囲も広く、使える。

②坊主念仏地獄



ボスなどに集中的にあびせればかなり効く。使用中にも動けるのがいい。

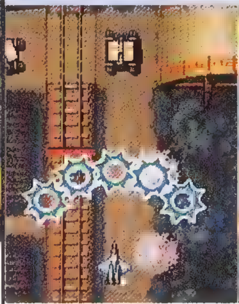
攻撃力に関していえば全キャラ中ナンバー１といえるだろう。しかし、自機の移動速度は全キャラ中最下位！腕に自信のある人以外には扱えないだろう。弾をよけようと思わず、おしまずボムを使っていけば道は開ける。

ジェット戦闘機　ブルーファング
犬王丸（けんおうまる）



●移動速度（６機中）：５位
●ショット最強段階持続時間：16秒

①首輪バリア
溜め所要時間2.7秒



嫌な弾、嫌いなボスを覚えて、このバリアで止めて勝つ。

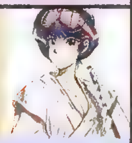
②絶天狼抜刃牙
（ばってんろうばつとうが）



ボムはボスなど硬い敵に重なって使えば威力倍増だぞ。

鉄壁の守りを誇るというのはダテじゃない。パターン化しだいで、弾よけというものをしなくてもいいキャラである。ただ肝心の溜め時間が長いのと、ショットパワーに難あり。オススメ度は中くらいか。

鳥居型複葉機　ゴッドワフーン
富樫こより（とがしこより）



●移動速度（６機中）：１位
●ショット最強段階持続時間：12秒

①おふだ乱れ撃ち
溜め所要時間1.8秒



たまりが早く、有効時間も長い。ため撃ちの中では使えるほうだ。

②おみくじボム



おみくじボムは、吉と凶の２種類。吉は長く、凶は短いが攻撃力は高いのだ。

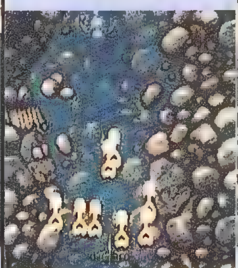
メインショットの威力のなさが、このキャラのつらさを引き立てている。対ボス戦が長期戦にならざるを得ないからだ。ボムで無敵にならない点もつらい。総合評価は低いが、サブウェポンの重ね当ても捨てがたい。

局地戦闘機　震電Ｊ-９
アイン・シャイン



●移動速度（６機中）：３位
●ショット最強段階持続時間：16秒

①フレイムアロー
溜め所要時間2.0秒



ボスに対しての最初の一撃としては有効。

②サムライソード



使った瞬間から無敵。ボスに重ねると超強力!!まさに一撃必殺だ。

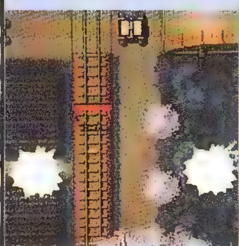
ヨイチアローでの速攻が非常に強いキャラ。四天王に重なって撃つと楽だ。
さらにボムは有効範囲が狭いことをのぞけば最強に近い威力を発揮する。
これはオススメキャラNo.１。

蘭学戦闘機　エレキテル壱号（いちごう）
平乃源内（ひらのげんない）



●移動速度（６機中）：３位
●ショット最強段階持続時間：12秒

①スーパーエレキテル
溜め所要時間2.0秒



威力はあるのだが、命中させるのがムズかしいのだ。

②空爆ロボ援護攻撃



蘭丸ロボが爆撃を終えて、はじめて弾が消える。画面が見づらくなるのも嫌。

溜め撃ちのスーパーエレキテルは強い。が、そのほかの攻撃がすべて中途半ぱなのだ。
ショットは強いほうなのなのだが重ね当てができないし、空爆ロボにいたっては弾が消えるまで時間がかかるうえ威力がない。評価は低い。

①スーパーショット②ボム

よし！邪魔な奴らは去ったようだし、真面目にステージ紹介とするか。ちょっと攻略的なのも含めていくんでいいかな？

まず紹介するのは前半4ステージだ。実際のプレイでは、この4ステージの中から3つのステージがランダムに出現する。

湖ステージ

川の上流にある、決して人を近づけない山中の霊所へと向かう。人面魚や、霊所を守る石地蔵が出てくる、たいそう気味の悪～いステージである。お地蔵さんを壊すのは気分が悪いけど、そんなことは気にせずやっちまおう。

中ボスで機忍四天王の一人、水湖（スイコ）が出てくるが、これはまあ写真のようにやってください。ハイ。



最初の弾は正面だと危険。奴が弾を撃つ前にできるだけダメージを。



こうなる前に倒したい。弾の間が狭いぞ！

ボスは、魚型甲冑戦艦「鬼鱗（キリン）」。先手必勝で順に体を破壊してゆくのだ。最終形態では3つの顔が！

ちなみにこの顔には2種類あって、オヤジ顔のほうをわれわれの間では"日系人サンパウロ2世"と呼び、彼が出現するのを恐れている。

（R-K君）

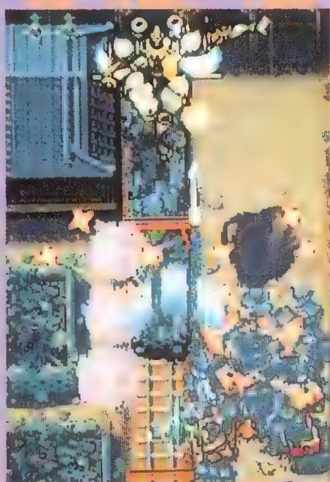


きたー。オヤジ顔。先に横の2つの顔を壊したい所だ。

町ステージ

桜の舞い散る、祭りに賑わう城下町。途中、山車砲台などが現れ、自機をいけにえとするべく、邪教徒の祭りは最高潮に達する。自機は破壊できる家屋をできる限り破壊して、この戦いを有利に進めなければいけないのである。

このステージでは機忍四天王の「地龍（チリュウ）」が、地中より出現する。家屋破壊を楽しんでいると…地龍にベキボコにやられちゃうぞ!!



弾は速いけど、正面で撃ってて大丈夫だよ。

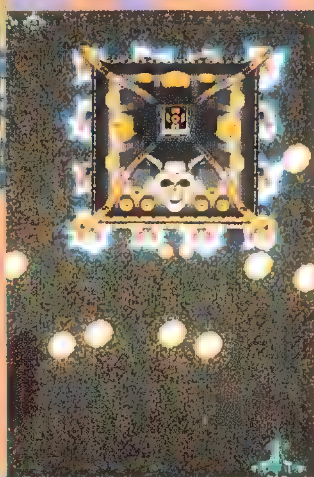
大ボスは、重自走装甲みこし「神楽（カグラ）」。お祭りのおみこしに顔がついて歩きながら弾をバンバン撃つものと想像してくれ。といってもそんなもの想像できないか。



うーん。作った人は何が楽しくてこんなものを…。

ゴメン。こんな奴です（写真参照）。

まずは、最初奴の前方2ヵ所の花火筒を壊す。この花火筒が曲者で、間をおいて分裂する速ーい弾を出してくる。2段階めになればもうOK。



自機に向かってくる2発のデカい弾だけが嫌いだ。

正面にくる2発の弾さえよければよいのだ。

このボスは3面に出てくると弾数が増えるので、最初のほうの面に出てきたらラッキー。それでなくとも、スピードの遅いキャラはつらいのだ。

ボスのキャラクターが、このゲームの雰囲気をとてもよく表していて良いと思うなあ。

（R-K君）

山岳ステージ

緑が映える山中の上空が舞台だ。この面はボロボロと前方から出てくる戦闘機や戦車との戦いが中心となっている。途中であやしい巨大ダルマが転がっているのでちょっとアセるが、このゲームの本質をこのダルマは如実に語っている（と我々は思う）。

ここの中ボスは機忍四天王の一人の風牙（フウガ）だ。こいつは他のザコと登場してくるが、ヤツの前で上下によけながら撃ってりゃOKだぞ。ボスの「寿（コトブキ）」は、ショットパワーのあるキャラなら超速攻で倒せるパターンがあるぞ。

（DON）



ヘタに溜め撃ちするぐらいなら連射してたほうがいい、逃げられることもあるからね。

田畑ステージ

古代の龍を祭る神聖な村落で、それを守護する邪教徒の地上戦車団との戦いがメイン。龍骨を祭る護堂を越え、赤い機械龍の潜む霊山へと向かう。

この面の中ボスは機忍四天王の一人、「火燕（カエン）」だ。四天王中唯一の女性キャラである彼女に対しては、まず正面でバリバリ撃ち込む。



後述の乗っかりを利用してこんなことも…。

すると弾を出してくるが正面にはこないので、そのまま彼女が左右に動くモードになるまで撃ち続けて倒すのだ。ちなみに四天王やボスキャラは、**大本には当たり判定がまったくない（つまり体当たりでは死なない）のだ。**これは知ってるとトクするぞ、なんといっても重なって撃ち込めるからね。

さてボスキャラだが、このライバル四天王も乗っかりには弱かったのよ、トホホ。



面のボスは機動重爆撃機、その名も「飛天（ヒテン）」。どうだ、強そうな名前だろ～ってな訳でコイツはメチャ強い。このステージが3面にきたら、こよりや源内などパワーのないキャラはボムを使ったほうがいいぞ。このボスは中央下部を破壊すると翼が展開してゴツイ姿を現す。地道に弾をよけながら倒せ！

（DON）



反射神経がためされるボス、このあたりのポジションを死守せよ！

ヤマ場突入 雲海ステージ

4ステージめには、必ずこのステージがくる。いよいよ謎の空中城へ接近だ。

▼この面、ボスにたどり着くまでで問題となるのは1カ所だけ。あとはボスだ。

▼武者ロボ×2地点

ここがその問題の場所。左右から風林火山ののぼりをつけた中型機が2機同時に出現する所だ。



こうならないようにすることを考える。

まず写真を見てほしい。これは撃ち遅れてしまった悪い例で、バラバラと弾を撃たれてしまっている。

これを防ぐには、先手必勝しかない！次の写真のように、左側から出るほうの奴に重なって撃ち込み、速攻で片方壊してしまうのだ（中型機は重なってしまっても死なないのだ）。するとあとは楽勝。



このぐらい重なっちゃって撃ちこむのだ。

ショットパワーのないキャラ（犬王丸、平乃源内）でも同様に撃ち込み、奴といっしょに左から右に動けば、速攻とまではいかないが、かなり楽に倒すことは可能。

ステージボス 風神ロボ 雷神ロボ

ボスは、風神ロボか雷神ロボのどちらか一方が出現する。

風神ロボ

右側から出るほうのボス。奴が出たらまず画面左寄りに移動する。そして、奴がバラまき弾を出してきたら、チョン、チョンと、少しずつ右に、弾の間を抜いていく。

ボスが2段階めになると、気をつけなければいけない。通常の弾は奴の真正面くらいでよけていればよいのだが、



このへんから…



こう、チョンチョンと弾の間を抜けていく。

奴が腕を振りあげると、高速のバラまき弾を出すようになる。

これは、腕を振りあげたと同時に画面左端に移動し、写真の位置でバラまき弾をよけよう。この位置は絶対弾に当たらない（1発目）。

同様に2回目、3回目もよけるのだが、2、3、4回目のバラまき弾は、全部左端の下にくっついていればよい。4回目をよける頃には、ボスは倒れているだろう。



左端からほんのちょっとずれたこの位置だ。1発目はこれでOK。

雷神ロボ

雷神は風神より楽。まず一段階目の弾は、正面から狙ってくる弾、次に2WAY弾×2本、そして両腕からのレーザーだ。狙ってくる弾はチョンと左右によけ、2WAYは間に入る。そしてレーザーがきたら、一気に勝負をかける。この繰り返し。

レーザーの時にどれだけ撃ち込めるかが勝負の分かれ目（特にこよりやジエーン）。



雷神は2段階目になってもそれほど変わらないので楽。バラまき弾が加わるだけだ。

あと、雷神は壊せる弾も撃ってくるのだが、これは、装備が2段階あればあまり気にすることはない。勝手にショットで壊れてくれるぞ。

（R-K君）

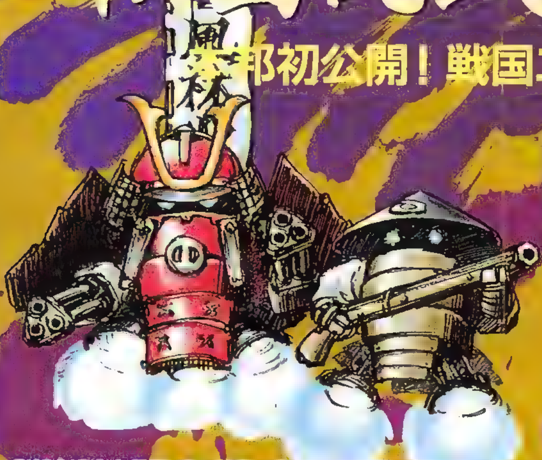


このバラまき弾は真正面よりちょっとずれていれば全然こわくない。

『戦国エース』イラストギャラリー

戦国乱武伝修羅邪狂絵巻

本邦初公開！戦国エースの開発者書き下しイラストだぞ!!



指揮官用重突撃機 コードネーム“武者ロボ”

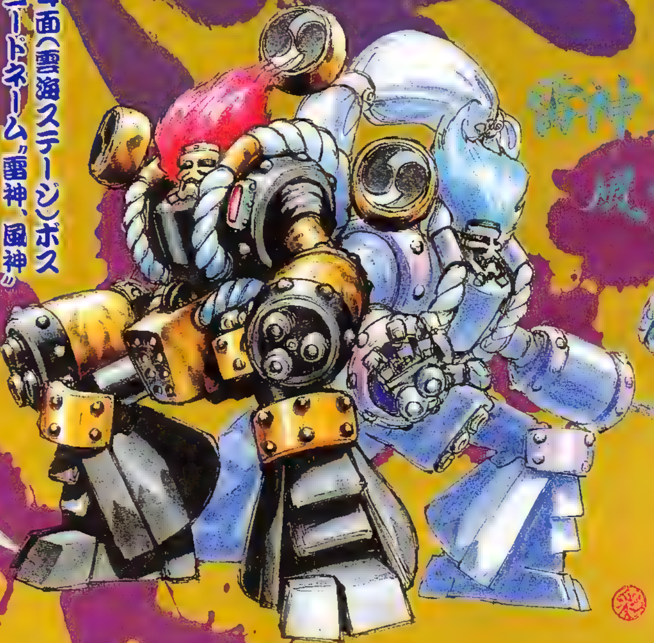
「ガトリング武者」「大筒武者」「3WAY武者」の3種類がいる。所属部隊により鎧の色を塗り分けているが、差異はない。

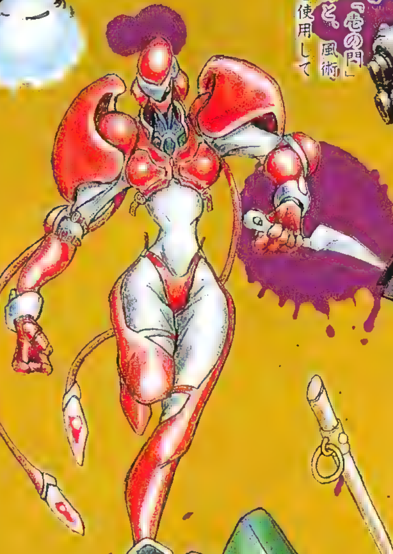
量産型軽突撃機 コードネーム“足軽ロボ”

低級邪神機。通常7機で隊を組み行動する。弾込め動作の可愛いさには定評がある。

4面（雲海ステージ）ボス コードネーム“雷神、風神”

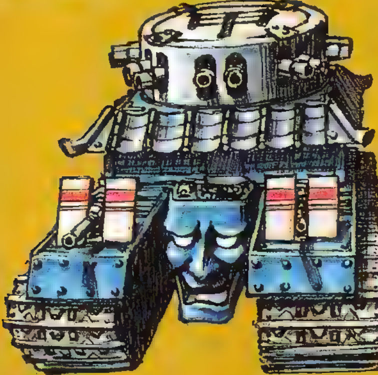
邪教の本拠地である、天空五稜郭「壱の門」を護る大型邪神機。雷術を操る雷神と、風術を操る風神の2人組で、双子の脳を使用している。





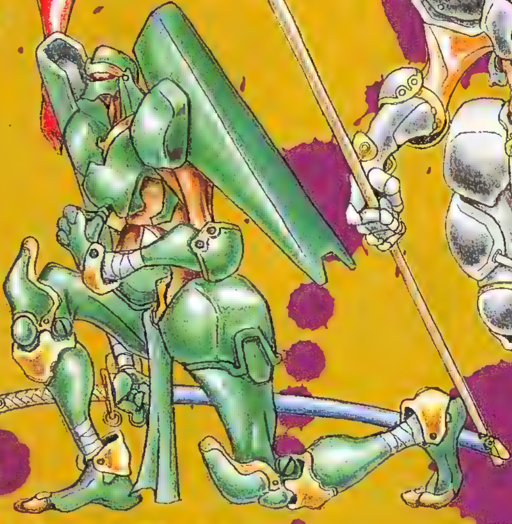
機忍四天王“火燕”

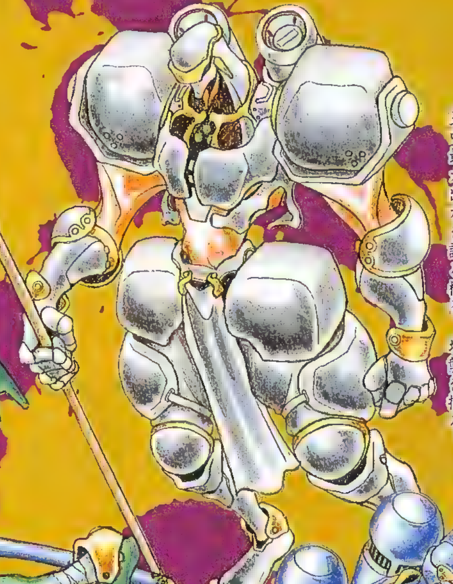
本名：日比野 風姫。黒髪で、右目に赤い瞳の義眼を持つ女忍者。アインを執拗に追い続けるが、理由は不明。四天王中最大の火力を持つ機忍、火燕を操る。



6式超重戦車 コードネーム“般若大戦車”

主力火器により甲、乙、丙の3種に分別され、それぞれに邪教に下った名のある武将の脳が使用されている。





機忍四天王“地龍”

本名：千砂山 道節。四天王のリーダー的存在。巨漢にして怪力の荒法師で、棒術を得意とする。また、天外の旧友でもある。四天王中最大出力を誇る機忍、地龍を操る。

機忍四天王“風牙”

本名：ジャック ファーラント。剣術に天賦の才を見せる謎の異人忍者。超高速飛行が可能な機忍、風牙を操る。超高速移動を利用した“風魔分身斬”は己を3身に分身、攻撃を可能とする。



機忍四天王“水瑚”

本名：水野 華暫。放埒、無頼の天才忍者手裏剣の名手で、水中活動を得意とする機忍、水瑚を操る。水上でのみ残像を残す“水壁残影術”で敵を翻弄する。

戦国エースの開発メーカー彩京からのプレゼントだ!!

みんな戦国エースをバッチリプレイしているかな？先に進めない！という君は、ゲーメストの攻略を読んで、今スグプレイだ！

そんなみんなに、彩京からプレゼントがあるぞ。テレカ、海外版、国内版のインストカードだ。3点1組で、30名の読者にプレゼントしちゃうぞ。

応募方法は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と必ず戦国エースのプレイした感想を書いて送ってくれ。

あて先は、本誌とじ込みハガキを見てくれ。締切は5月31日消印有効だ。では、感想待ってるぜ！



えーい！この攻略が目に入らぬか！
神もひれふすこのプレイ!!

君ののーみそ ぷよぷよ だあ!!



**対戦を徹底的に追求した。
これで、相手を軽く一蹴だ。
おじゃまぷよをぶち込んじゃれ〜。**

C-LAN

今日もぷよぷよ

ぷよりーなあなたに、しばしつき合ってもらいましょう。ぷよの対戦講座である。

その前に1人用でクリアする（だけ）コツを少々。

基本は「3連鎖を組み続ける！」これだけである。いわゆるペチペチ法（後述）だ。デスタワー（後述）も使える。

CPUには、大別してペチペチ野郎と一発屋がいる。パノッティなんかがペチペチの典型で、ぞんびやラスボスは連鎖狙いでくる。でも3連鎖を作り続ければいいのだ。何かいーかげんだが1P攻略はこれで終わり。

ではこれより、ぷよぷよの対戦講座を始めよう。

まず、1人用との違いを挙げておく。1人用の場合、とにかくクリアするなら2〜3連鎖、稼ぐなら超連鎖を狙う必要があるが、対戦だと先に5連鎖（ばよえ〜ん）を組んだ側がほぼ勝ちとなる。なぜ5連鎖かというと、相手を葬るのに最低限必要なおじゃまぷよを生み出せるからだ。場合にもよるが、赤ぷよ2コ（5×2=10段）を作れば、まず相手は立ち直れない。5連鎖で、それがほぼ保証される。とにかく5連鎖！これを頭に入れておこう。

ほかの違いとして、色数がある。対戦は、1人用より1色少ない計4色で行われる。つまり、それだけ連鎖を組みやすいということになる（相手も条件は同じだが）。

連鎖の作り方

では、まず2連鎖（ファイア）の作り方から考える。連鎖なんてわかんないよ〜って人は、こう考えればいいだろう。あと1つでぷよが消える状態で、違うぷよを置いてしまう。そしてその上に元のぷよを置く。これで立派な2連鎖のできあがりだ。あとははさんだぷよを消せばいい。

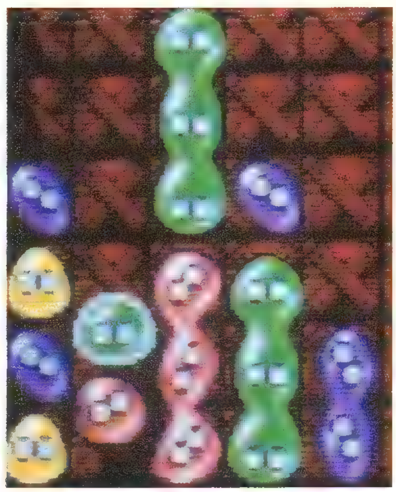
基本的な2連鎖の型として、縦型、横型、ナナメ型（ずらし型）の3つがある。

どれも一長一短があるが、個人的には縦型をお勧めする。例えば3段のおじゃまぷよが降ってきたとしよう。起爆ぷよを上から2段目（例えば、赤黄赤赤赤）にとれば、起爆ぷよの黄色は生きたまま残る。実際にはこのすぐ右の例も何かしら置いてある場合のほうが多いが、確率的に見て、おじゃまぷよを消す手間がない場合が多い。

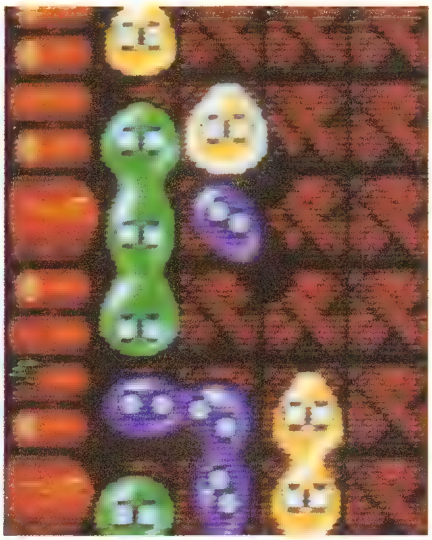
横型は高さがない分、おじゃまぷよの影響が小さい、と無理やりとれるが、ハッキリいってダメである。たった1段のおじゃまぷよで「げげん！」となってしまう。

ナナメ型は特に欠点は見あたらない。デモ中でもやっている方法だ。

2連鎖が組めるようになれば、あとは同じ要領で連鎖数をふやしていけばよい。とはいえすぐに上達するものでもないので、練習ステージや、メガドラがある人はその対戦モード（2P側のレバーを右に固定するなどして）で、きたなくても時間がかかってもいいから自力で5連鎖を組めるようがんばろう。実際の対戦で腕を磨くのももちろんい



で、ナナメ型。タテ型とうまく使い分けよう。



これがタテ型。横に横にと応用をきかせつつ積んでいける。



ヨコ型。何かムリヤリ作った感じが漂うなあ。狙ってやるもんじゃない。

これだきゃあ知っておこう
予備知識集

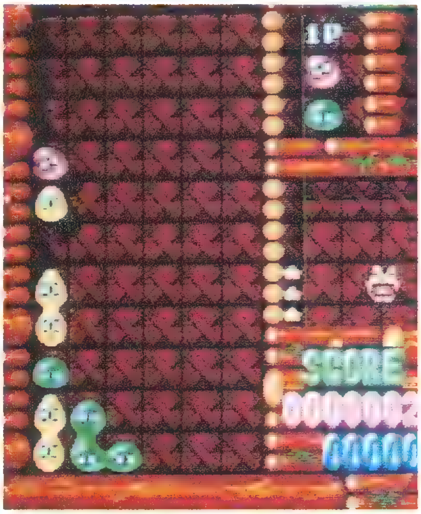
いぞ。

ここで、いくつか知っておくと得する事項を述べよう。初心者から上級者まで目を通してくれい。

・1回で消すぷよが多いほどおじゃまぷよが多くなる

4つより5つ、5つより6つ同時に消したほうがいいということ。まあ当たり前だが、連鎖作りに熱中していると意外に見落としがちだ。いらないぷよ（以下ゴミ）がきたら、すぐに脇へ捨てずに、威力が増やせるところを探してみよう。

・ゴミ捨て場の確保



例えばこうする。次のぷよを見ると横にしたほうが…。

ゴミ捨て場とは、ゴミを置くために使用する列のことだ。とれあえず両端どちらかを自分で決めておき、ゴミが来たら機械的に置くようにしよう。連鎖装置が完成すれば、その列も使える。できるだけ後者のゴミ捨て場を利用するのが望ましい。理由としては、端が高くなると、その隣の列での待ちが狭くなる可能性が高いため。5列のフィールドでやっているのと同じということになってしまうのだ。

・処理上の優劣



ここまで積むと、右端にひっかけて置けないので×

わかったからといってどうなるものでもないが、対戦をスタートし、両者が何もしないでいると、1P側の負けになってしまう。そんだけ。

・5連鎖の重要性

しつこく書いてきたが、連鎖数が多いからといって勝てるわけではない。赤ぷよを6コ送っても一瞬早く3コが送られてくれれば、負けてしまう。それがぷよ道の掟だ。ただし、4連鎖以下でも、赤ぷよ2コを作ることはもちろん可能だ。1回に消すぷよの量を増やせばいいのだ（同時消しを含む）。これは連鎖の組み方によってかなり変わってくる。

・悪あがき

ごくまれに、両者がほぼ同時に赤ぷよをどっちゃりと作ることがある。こうなったら、とにかく連射しまくってぷよをぐるぐる回して時間を稼ごう。そしてもし5段降ってきても消せるような状態であれば（まずないけど）、回しまくって置く。ぷよが消えている間に相手は滅ぶであろう。

また、相手の連鎖が始まったら、とりあえず途中でも起爆してしまおう。向こうの連鎖が大きいものであればこれはほとんど意味をなさないが、もし中途半端ならば勝機は十分ある。まあ、この行為は当然の心理といえるけどね。



赤黄ぷよの次のぷよが紫2つなのだ。意味わかるね

連鎖法各種

では、実際に使われる連鎖法を紹介していこう。中にはまったく使えないものもあったりするが、一応見てほしい。

・バーサーカー

誰でもできる方法。スケトウダラのようにそのまま何も考えずに右3列に積んでまず右半分を埋める。そして下のほうで適当に起爆。うまくいけば超連鎖してくれたりするが、まず失敗する。そしたら再び「どれにしようかな～コレだ！」って風に適当にやってみる。ただこれだけだ。

まったく運まかせの方法だが、一応利点はある。左3列にほとんどぷよがないため、ちょっとやそっとのおじゃまぷよでは死に至らないのである。でもそこから先は保証できないよ。



さーてこの辺を崩してみようかね。



しーん。次は黄色でも消そうか。別名喜怒愛楽法。

・フィーリングバーサーカー

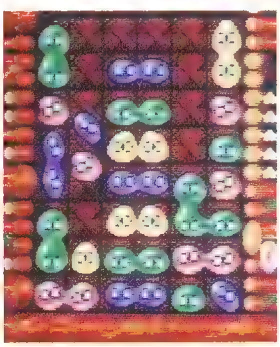
バーサーカーの発展型。一応考えながら、やはり適当においていくバーサーカーだ。3つずつくっつける感じで置くとよい。こちらのほうがバーサーカーより成功率ははるかに高く、積むのも速いので侮れない方法だ。しかししょせんは運まかせ。正統派の使い手（？）には勝率は低いだろう。何度も負け続けてイヤになってきたらコレを使えば、たまには勝てるかもしれないぞ。

・ハンバーガー

横に同色のぷよを2コ並べ、それを重ねて上下にはさむ方法。一見よさそうで、実はどうしようもない。やってみればわかるが、ゴミがあまりにも多過ぎるのだ。完全に企画倒れだなコリャ。

・ペチペチ法

何のことはない。2～3連鎖を黙々と作っては送り続けるやり方。送るペースが少し遅れるとドガーンときてしま


こんだけ積んでも4連鎖。別名苦労がむくわれぬ法。

うが、完璧にやればそこそこの威力を発揮する。しかしコレをメインに戦うのは少々危険が伴う。竹ヤリで戦車と闘うようなものである。復活で手いっぱいの相手に引導を渡すのに使える。また逆に自分が復活するときも、なるべくペチペチを心掛けるといいだろう。

なお、名前の由来は○ガットの立ち小キック(ローキック)からきている。

・ヘルファイア

配ぷよがよければくそ強い。何とファイア(2連鎖)で赤ぷよが2コ作れてしまうのだ。これは完全に型が決まっているので写真を見てくれ。成功すれば気持ちイイぞ。

・デスタワー

初心者でもできる、連鎖の作り易さが特徴。1つの連鎖を考えてから、後半の連鎖を作っていく方法。横よりも縦に積んでいくため3~4列あれば十分なので、不要なぷよを置くゴミ捨て場を作るなどをしてサクサクと積んでいこう。

・ズラース連鎖法

おそらく、今もっとも愛用者の多い方法がコレだろう。パキスタンのズラー・スー氏が編み出した連鎖法で(うそ)、ナナメ型を右に右にと(左にでも可)ずらしていくやり方だ。

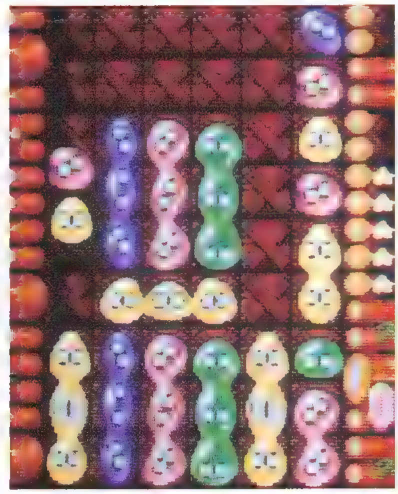
これの利点はある程度型が決まっているため、一度パターンを覚えればその型をパズルのように当てはめていく感じで作れるということだろう。ただしそれなりの判断力は必要となる。

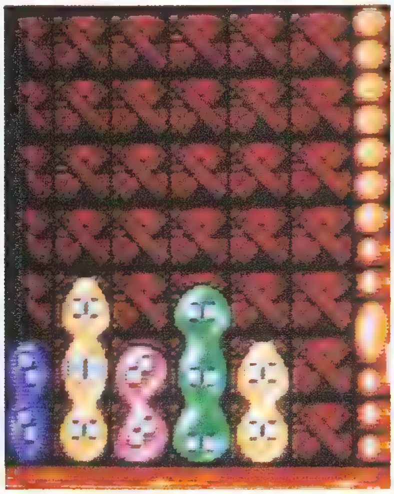
まずは写真の基本型を作る。3つ積むのは、上が1つでいいということ、おじゃまぷよ、ゴミ対策(ゴミ+いるぷよという場合も含めて)として高さがあったほうがいいということから、必然的に下3つということになるのだ。

欠点としては、真横に連鎖を組んでいくため、一回仕掛けが埋もれると、起爆させるのが難しくなってしまうこと、そして、完全に組み終わるまでに費やす時間がやや長い、ということが挙げられる。

しかし対戦において強力な方法に変わりはないので、とりあえずこの方法をマスターしてもいいだろう。


同時消しが多いのが特徴。Fバーサーカーに近い。


決まれば強いが、大抵その前にじゃまが入るんだよね。


まずは、2、3コずつ並べてタテに積むのだ。

・究極連鎖法

究極というからには、それなりの理由がある。それは、とにかく速い!ということである。そして、完璧に理想のぷよが来ない限り、右上に積んでいく形になるので復活がしやすい、というところに集約されている。つまり…、

〈理想のぷよ=早い〉

〈ゴミが多い=復活しやすい〉

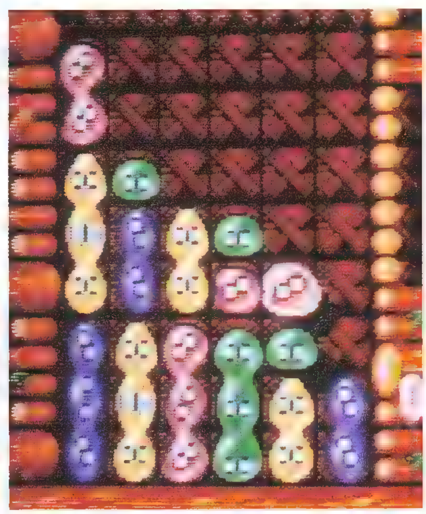
ということになる(いい面だけを見ているが)。

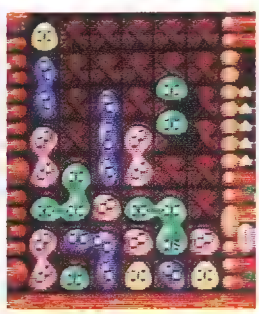
基本は、左端(右端)に縦型の起爆装置を作り、右へ右へとカギ状に5連鎖の仕掛けを組んでいく形となる。

欠点は…最初は多分組むのに時間がかかってしまうことだろう。最終的には起爆装置を先行して作っていく形になるため、これがきたらこう、これがきたらこうという風にその場その場の判断が必要となる。そして、そんな状況の上に、1回ミスるとすべてがパアになってしまうこと。また、置き忘れの可能性も高く、習得には時間がかかると思う。

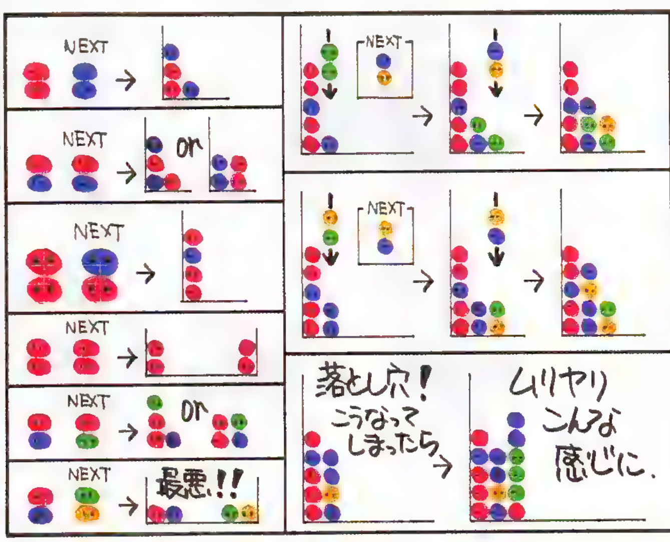
仕掛けを作るプロセスを図に示してみた。参考にしてほしい。

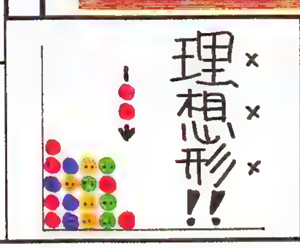
ズラース法が1回に消す量を重視した方法であるのに対し、究極連鎖法は連鎖数で勝負をかける方法といえるだろう(ズラース法は上に3つ積めば4連鎖ですむ)。


これが完成形。どちら側に組むかは臨機応変に。


毎回最終形は変わるのだ。

はじめの積み方





さあ
ぷよるんだ

編集部ではとりあえず究極連鎖法を推すが、どの方法も一長一短なので、自分に合った方法を使って闘おう。

受賞おめでとう!!

4月号で発表したゲーム企画募集の入賞者を集めて、授賞式を開催したぞ！最優秀賞に輝いた瀬尾君、優秀賞の野中君、光川君の3名だ。今年はカプコン本社の見学というおまけ付きだ！



カプコン本社で授賞式だ！

第2回のカプコン&ゲーメスト・ゲーム企画大募集も、ついに入選作が決まり、受賞式が行われた。時は3月31日。大阪にあるカプコン本社で開かれたのだ。

出席者は、このたび最優秀賞に選ばれた瀬尾和司君。そして、優秀賞の野中智謹君、光川真樹君の3名だ。

3名とも、ゲームに対して自分なりの楽しみ方を持っており、バリバリのゲーマーといった感じではない。割と広くゲームを楽しむタイプだ。そんな彼らを迎えて、うららかな陽光そそぐ大阪で授賞式が開催されたのだ。

カプコン広告宣伝室の石原課長のあいさつで始まり、ゲーメスト編集長・石井ぜんじから入選作の説明が述べられた。

まずは、瀬尾君の最優秀作品「ネームレスファイター」。この作品は、大型筐体もので、格闘ゲームの要素がうまく取り入れられていた。実際にゲーム化するうえでの問題点は多くありそうだが、数ある応募作の中でもっとも楽しめそうな企画である。

そして、野中君の優勝作品「マイマスタースミス」。これは、見下ろし型のアクションゲームで、進行、マップの構成、キャラクター設定など、どれも高いクオリティーでまとまっている作品である。

光川君の「獣導師」は横画面のアクションゲームである。敵を捕まえてオプションとして活用していくゲームシステムなど、細かいところのアイデアに光るものがある作品である。



受賞作のコメントを述べる石井ぜんじ編集長。

豪華商品盛りだくさんの表彰式！

それぞれの作品に対する寸評のあと、最優秀賞、優秀賞の表彰が行われた。

最優秀賞の瀬尾君には、表彰状と93年AMOAエキスポご招待の目録が授与された。

そして、何にも代えがたい賞品として、瀬尾君企画のゲーム化がある。これについては、さきほどの石井ぜんじ編集長のコメントにもあるように、問題が山積みになっている。カプコン初の大型特殊

ゲーム企画入賞者の紹介だ！



野中智謹　30歳　優秀賞作品『マイマスタースミス』。職業がアニメーターだけあって、企画書の絵などはみごと。しかも、パソコンを使い3Dマップをおこしたという多芸な面も持つ。家庭用ゲームを購入するためのチェックとしてビデオゲームをプレイする堅実派。



瀬尾和司君　19歳　最優秀賞作品『ネームレスファイター』。とりあえず忍者キャラだと、どんなゲームでもプレイしてしまうという。ゲームをクリアする、というよりも純日本的なキャラを操作していることに楽しみを感じると語る。大学生



光川真樹君　21歳　優秀賞作品『獣導師』。敵をオプションとして利用するシステムは、猿回しの猿と人間の関係からヒントを得たという。ゲームはバリバリやりこむほうではないが、ゲームデザイナーを目指す大学生。

カプコン&ゲーメスト 第2回ゲーム企画



表彰状を受け取る最優秀賞の瀬尾君。

筐体ものということで、社内でもゲーム化を実現すべく検討中だそうだ。格闘を題材としたパンチングゲームゆえに、安全性を最大限に考えていかなくてはならない。読者のみんなも、ゲーム化実現を期待しつつ楽しみに待っていてほしい。

そして、優秀賞の2名には、賞状と賞品「ストリートファイターIIダッシュターボ」の基板がそれぞれに授与された。また、副賞としてゲーメストとカプコンのオリジナルスタッフジャンパー、ストIIぬいぐるみセット、ゲーメストオリジナルテレカセットなどが3名に贈られた。

やったね！カプコン社内見学だ！



ゲーム企画に関する総評を述べる坂井開発本部長。

授賞式のあと、カプコンさんのご好意によって社内見学が催された。普段では、一般の人が入れない所もあり、入賞者3名は始終緊張しまくり。開発部長さんが「ありのままのカプコンを見てほしい」ということで、社内にもほとんど知らされていなかった。そのため、いつもどおり仕事に励む、カプコンの方々の生の姿を見ることができたのだった。



石井ぜんじ編集長を囲んでゲームのことを話し合う受賞者の面々。

そのあとは、豪華なお食事会とお決まりコース。非常に充実した1日だったぞ。わざわざ遠くから寝台車で駆けつけてくれた野中君をはじめ、瀬尾君、光川君、みんなおめでとうございました。

さーて、ゲーム企画募集で入賞すると、こんないい思いができちゃうのだぞ。今度は君の番だぜ！

第3回の募集が始まるのを楽しみに待っていてほしい。それまで、みんな素晴らしい企画を温めておこうぜ！

カプコン開発スタッフによる ゲーム企画大募集　総評

第2回の「ゲーム企画募集」には、総数94通の応募がありました。第1回のほぼ半数となったわけですが、内容的にはかなりレベルアップされていたと思います。

今回、何より嬉しかったのは、どの企画案もすばらしく読みやすかったことです。中には判別（…ゴメン）しなくてはならないものもありました。しかし、ほとんどが「読む人のこと」を十分考えた書き方でした。

今回は、最優秀賞に瀬尾和司君の『NAMELESS FIGHTER（ネイムレス ファイター）』が選ばれました。これは特殊筐体使用のパンチングゲームです。94種類の応募作の中で、最も「プレイしてみたい」と思わせるものでした。殴ってみたいのなら実際に殴ればいい、というストレートな企画に好感が持てます。ひざ蹴り・防衛など、やりたいことを素直に表現しています。

優秀賞には『獣導師（じゅうどうし）』『MY MASTER SMITH』の2作が選ばれました。

『獣導師』は全方向スクロールアクションゲーム。敵を捕らえ、利用して進みます。操作系も面白く、ゲームらしいゲームでしょう。

『MY MASTE SMITH』はクオータービューのアクションシューティングです。かっこいいイメージが伝わるロボットもので、ありがちだけど良くできていました。

今年度もゲーム企画の募集があると思います。今回は、企画書の書き方に対する要望を強く言い過ぎたためか、書式はよくてもアイデアは「爆発」していませんでした。

企画はやはりアイデアが命です。次回は、興奮して夜も寝られないほどの企画を待ってます。

第1回企画募集　ゲーム化実現プロジェクト

アルティミットエコロジー完成までわずか!!

カラーで画面写真初公開

第1回のゲーム企画募集で最優秀賞に輝き、ゲーム化が進んでいる「アルティミットエコロジー」。ついに、みんなにゲーム画面をカラーで見てもらえるようになったぞ。

現在はまだ開発の真っ最中だが、ようやくゲームらしい形で、みんなに見てもらえる段階になったので、いち早くこっそりと公開しよう。

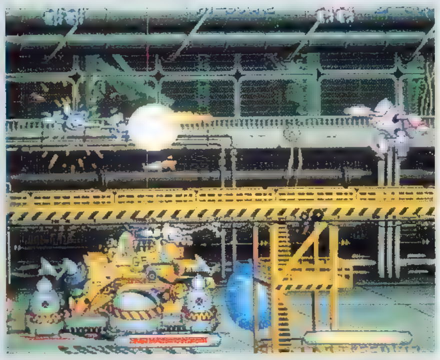
いやぁ、メカとかのデザインというか質感が今までにないくゲームっぽいというか、いいよね。オプションにより多彩な攻撃方法が成り立つのも、戦略や攻略を考える意欲をそそられるような作りだね。

さて、ここまで見てもらえば分かるとおり、かなり開発が進んでいるようだ。ただし、まだこれからが大事なところなのだ。おもしろいゲームになるかならないかは、これからの詰めや、調整にかかっているのだ。じっくり時間をかけて、いいゲームにしてほしいよね。

発売までまだ多少時間がかかるかもしれないけど、期待してまっていてくれ！



この自機を操作できる日が来るのは近い！



今までにはあまり見なかったタイプの絵だね。

レッドゾーンの鼓動。

ゲームミュージック史上に燦然と輝く、あの名曲
「ナイトストライカー」がフルアレンジ・フルアルバムで登場!!

NIGHT STRIKER™ COMPLETE ALBUM

ファンが待ち望んでいた最後のビッグタイトル「ナイトストライカー」。
MEGA-CDのサントラ版として、"ZUNTATA"メンバー自身により
練り込まれた、フルアレンジ化の最終形!
これが"ZUNTATAサウンド"だ!!



〈収録曲〉
1 URBAN TRAIL(市街のテーマ)
2 BOSS 1
3 ROUND CLEAR
4 TRANCE PARLENT IN BLUE(郊外のテーマ)
5 BOSS 2
6 BRAIN WORKER(地上工場のテーマ)
7 BOSS 3
8 AQUARIUS(海上のテーマ)
9 FLY AWAY(上空のテーマ)
10 BOSS 4
11 TERARIST(ビル街のテーマ)
12 BOSS 5
13 ma-gu-ri-vu(寺院のテーマ)
14 BURNING ROAD(地下道のテーマ)
15 BOSS 6
16 シ・メール(ENDING)
17 commune(NAME SET)

CD 5・21 ON SALE

「ZUNTATA」からのメッセージ

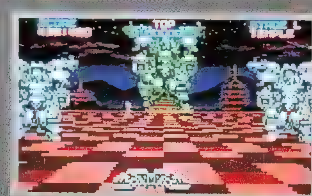
○それぞれのキャラクターが発揮されたアルバムだけにどこから聞いても ZUNTATAです!
——MAR
○久々のZUNTATAアレンジ、部屋の灯りを消してボリュームを上げてお楽しみ下さい。
——小倉"OGR"久佳



CD
PCCB-00119
¥2,500(税込)

インナー特典
作曲者コメント、
アレンジャー別曲解説、
「ZUNTATA」メンバー
愛用グッズ写真

"ナイトストライカー"MEGA-CDで発売決定!!
CD-ROMの大容量を活かして、アーケードの迫力を忠実に再現!
スピード感あふれる画面に"ZUNTATAサウンド"が響く!!
5/28発売 ¥7,800(税別) 発売元:タイトー

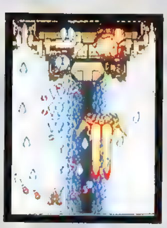


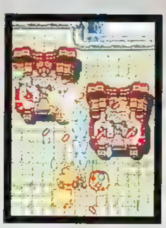
ZUNTATA
TAITO

フルパワーの躍動。

東亜プラン最新シューティングゲーム「ヴイ・ファイヴ」がG.S.M.1500シリーズとなって登場!!

あの「達人」シリーズの流れをくむオリジナルサウンドとS.E.を余す所なく完全収録した必聴版。
「ヴイ・ファイヴ」ストーリーや作曲者による曲解説、さらに2曲分の楽譜が入った豪華解説書付。





ヴイ ファイヴ
[V·V]™



〈収録曲〉
[1] WONDERFUL DREAMER(STAGE I)
[2] HEADS UP!(STAGE 2)
[3] LARGE CHARGE(STAGE 3)
[4] FREE AT LAST(STAGE 4)
[5] PEPER CUSSION(STAGE 5)
[6] A POISONOUS SNAKE(STAGE 6)
[7] NIGHT BIRD(BOSS)
[8] INVITATION FROM THE WIND(ENDING I)
[9] RAINBOW PARADISE(ENDING II)
[10] SEE YOU(GAME OVER)
[11] MOON AND STARS(NAME)
[12] INTUITION TAKES ME THERE(CONTINUE)
[13] S.E. COLLECTION

CD 5・21 ON SALE

CD
PCCB-00120
¥1,500(税込)

特典
ゲーム
インストラクション
カード

G.S.M.1500 SERIES

©TOAPLAN Co., Ltd. 1993 東亜プラン

急告! 餓狼伝説2 〜奥技伝承編〜 VIDEO & LD
6月18日予定 ¥4,800(税込) ゲームオリジナルキャスティングによるナレーション入り

SCITRON PONY CANYON
▶お求めはお近くのレコード店で。
PONY CANYON INC.
サイトロン・テレホンサービス 東京03-3236-4000
毎月20日頃内容が変わります。



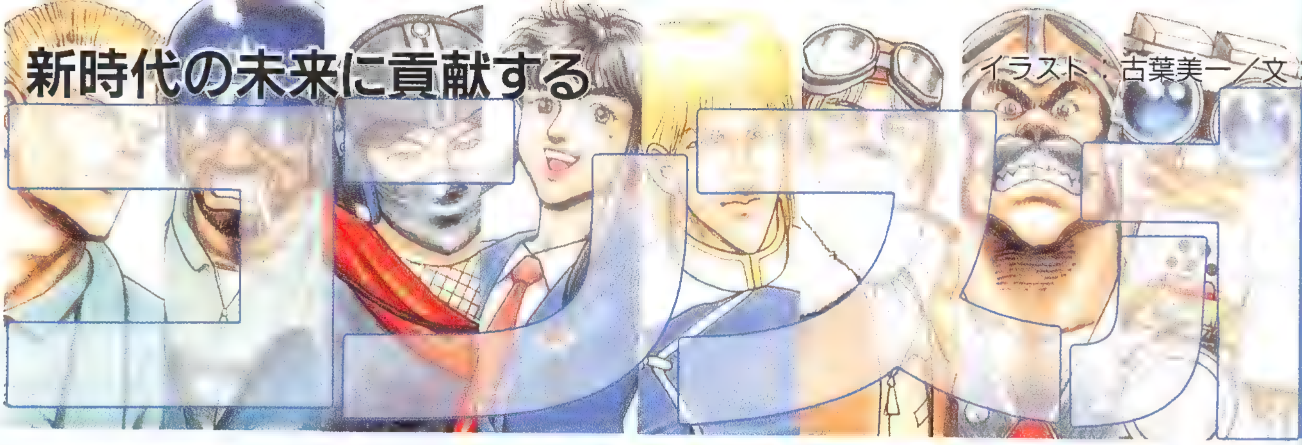
Hook™
フック
ネバーランドの平和を守るため、宿敵
"フック"船長をたたきのめせ!!
全100種類もの豊富な技を使いこなす
映画さながらのアクションシーン!
最大4人プレイ可能の冒険大活劇!!
今度は君らが、やるんだぜ!
好評発売中
© 1991 TRI-STAR PICTURES INC ALL RIGHTS RESERVED. HOOK AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES INC.
© 1992 IREM CORP.



海底大戦争™
かいていだいせんそう
我はゆく。混沌たる蒼き深淵へ
好評発売中
見よ!このリアリズム、そしてダイナミズム!
これはまさに
シネマチックシューティングゲームだ!!
2人同時プレイ可能の爆裂戦場!
カタストロフを演出する、破壊の美学がここにある!!
©1993 IREM CORP.

新時代の未来に貢献する コンスポ

イラスト：古葉美一／文：もろもろ



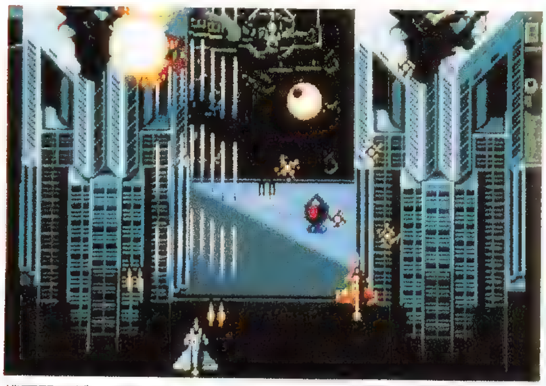
ソニックウィングス

SFC ビデオシステム 8，900円 7月発売予定

SONIC WINGS

はてさて、コンシューマのゲームにスポットを当て、独自の切り口で紹介するという目的を持っているのが、そうこのコンスポのページ。特に移植のゲームについては、徹底的に攻略までやっていきたいと心で思って顔で泣いてるしだい。

『ソニックウィングス』がスーパーファミコンに移植される、という情報を基に急きょ新幹線のぞみにて京都へと潜入した。我々がそこで見た光景は、ビデオシステムの応接間にセッティングされた開発者とのインタビューだった。



縦画面のゲームをスーファミの横画面にうまくアレンジしてある。

開発者インタビュー

—業務用と同じ方が開発されているのでしょうか？

ほちょ　YES!!

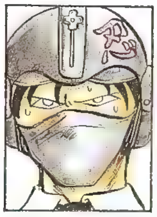
きゃね　YES！YES！

—完全移植でしょうか？

ほちょ　基本的には完全移植。といっても、容量が…。

きゃね　画面方向が異なるので細部までは無理ですが、安地も再現したいと思います。

みゅし　100％完全移植のみというより、完全移植にスーパーファミコンというハードを生かした要素をプラスしたゲームを目指しています。

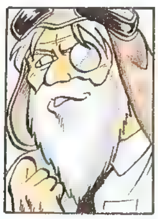


ほちょ（仮称）

—移植で一番大変なのは、どこでしょう？

ほちょ　やっぱり容量との戦い、処理との戦いです。特にスウェーデンボスのホーリーマウンテンでしょう。あと、アメリカのニュージャージーなんかも。

きゃね　一番大変なのは、スウェーデンボス。スーパーファミコンは、キャラ数を1024で表現しなくてはならないのでキャラクターを転送するタイミングが大変でした。



きゃね（仮称）

—追加されるオリジナル要素を詳しく教えてもらえますか？

きゃね　隠しコマンドであれが出てきます。あれです（なつかしのチョメチョメ！）。

ほちょ　…と、ボーナスステージを考えています。ボーナスステージでは、打ち落としゲームを楽しんでもらう予定です。他には、エンディングで新たな事実が！（ちょっとおおげさだったかなー）

—ゲーメストのベストシューティング受賞のポイントは？

きゃね　そりゃーやっぱ、あつい弾よけですょー。

ひにょ　誰でも楽しめる適度なゲームバランス。それから、シューティングの基本に忠実なゲーム性。ハイスピードなゲーム展開だと思います。あとアイドル〝まお〟ちゃんのおかげかな!?

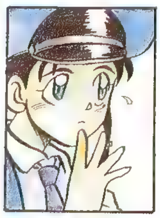
ほちょ　うーん、個性的なキャラ（自機）と、とっつきやすさかな？

—制作する時に一番大切にしたことは、何でしょうか？

きゃね　睡眠時間！

みゅし　ちょっとまって！嘘でもいいからチームワークだとか、ゲームバランスだとか、言ってよー。

ほちょ　そう、そう！でも、僕も同じく睡眠時間が一番大切でした。



みゅし（仮称）

—何が他のシューティングと異なる部分だと思われますか？

ひにょ　マジなゲーム中とスチャラカなデモが同居しているところかな。

みしゅ　テンポの良さとマニア向けでない難易度。普段シューティングをしない私でも「これならできる」という感じがありましたからね。決して開発しているからではなくて…。

—8人の個性を出すのに苦労された所は？

きゃね　やっぱ、デモとエンディングでしょう。

ひにょ　アメリカの2人キャラがたっていないあたりではないでしょうか？キートンはめでたく裏ゲーメスト大賞に入賞してしまったし。ねぇキャラデザさん。

—好きなキャラクターは？

ほちょ　やっぱり白髭じいさんの孫だよね。

きゃね　僕は、ウィリアム・シド・プライド。

ひにょ　大空野郎バイキング

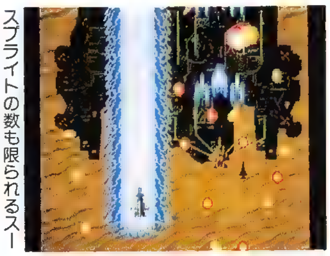


キャラクターも魅力のひとつ。

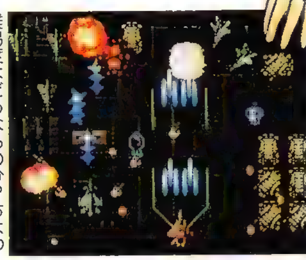
移植&関連ゲーム発売時刻表

4月9日 23日 23日 28日	ウルトラマン　MD　マーバ　5800円 餓狼伝説　宿命の闘い　MD　セガ　8800円 ウィンズ・オブ・サンダー　PCSCD　ハドソン　6800円 スーパーボンバーマン　SFC　ハドソン　7800円
5月21日 28日 28日	妖精物語　ロッドランド　GB　ジャレコ ナイトストライカー　MDCD　タイトー　7800円 SNOW BROS MDCD　テンゲン ゴールデンアックス3　MD　セガ ファイナルファイト2　SFC　カプコン　8500円 バブルボブルJr.　GB　タイトー
6月	ストリートファイターIIダッシュ　MD　カプコン コスモポリスギャリバン　SFC　日本物産　3800円 マイティファイナルファイト　FC　カプコン　6500円 ストリートファイターIIダッシュ　PC NECホームエレクトロニクス　9800円
7月	マーブルマッドネス　MD　テンゲン デスブレイド　SFC　アイマックス　9700円 ソニックウィングス　SFC　ビデオシステム　8.900円 ソルダム　FC　ジャレコ
8月	ガントレット　MD　テンゲン
10月	龍虎の拳　SFC　ケイ・アミューズメント・リース
年内	ストリートファイターIIターボ　SFC　カプコン コットン100%（仮題）　SFC　データム・ポリスター 餓狼伝説2　SFC　タカラ　9800円 マーブルマッドネス　PC　テンゲン 天地を喰らう　GB　カプコン　4800円
未定	ファイナルファイトCD MDCD　セガ　8800円 スラップファイト　MD　テンゲン 洗脳ゲームTEKI・PAKI MD　東亜プラン パワードリフト　MDCD　電波新聞社 ローリングサンダー3　MD　ナムコ ダライアス3（仮題）　SFC　タイトー R-TYPEII SFC　アイレム ワールドヒーローズ　SFC　サンソフト エイトアワーズ（仮題）　SFC　ナムコ レインボーアイランド　PCSCD NECアベニュー スーパーダライアスII PCSCD NECアベニュー スペースファンタジーゾーン　PCSCD NECアベニュー　7600円 ストライダー飛竜　PCSCD NECアベニュー ギャラクシーフォース　PCSCD NECアベニュー チキチキボーイズ　PCSCD NECアベニュー 天地を喰らう　PCSCD NECアベニュー ヘルファイヤー　PC NECアベニュー 芸者ウォリアーズ　PCCD　タイトー WWFスーパースターズ2　GB　アクレイムジャパン アウトラン・ヨーロッパ　GG　セガ





スプライトの数も限られるスーファミでここまでできる。



難易度はどうなるのか?ちょっと気になるところだ。



ひにょ（仮称）

ことコウフル・ザ・バイキング。次点は猛烈猿爆弾。次々点はフリーデモの誘導員。でも、社内でその筋の人は〝まお〟ちゃん。

ー隠しアイテムなどは？

ひにょ　フフフッ、秘密。

きゃね　隠しアイテムはありませんが、攻略は…。名前入力時に「SE○」を入力すると、名前が変わるのは気づいているでしょうが、全部で36通りもあるのは知ってましたか。

ー続編の制作予定は？

ほちょ　ぜひともやりたいですね。えっ、もうやってる？

きゃね　前作の良いところを見直し、パワーアップしたいと、現在模索中です。

コズモの部屋

突然できたこのスペース。アーケード版のコズモギャング　ザ・ビデオ&ザ・パズルから選びに選んだコズモ&アンタッチャたちをとくと見よ。



広がりに広がるコズモギャングワールド。コズモっていろんな格好をしているね。特にボスコズモのパワートなんかは、まるでコスプレ…。実は、この他にもまだまだコズモたちには、ポーズがあるぞ。それを見たければ、ゲーセンでやるか家でスーパーファミコン版をプレイしよう。持ってないなら買うしかないでしょう。

（F-GLD）

つぎのページもコンスホ

コンスポ

©クエスト

NPC

どこかで聞いたような名前

テリー　ローレンス　フォックス
アンディー　ローザ　ロバート
キム　マット　バイソン

ナッシュ　シルフィ　ジル　レイア　ジェリド
ガイ　ランディ　ショーコ　シンディ　カミーユ
ジェシカ　サンドラ　カイ　レイラ　ウッディ
ジャンヌ　コットン　アテナ　ナンシー　マチルダ


新しいところではこんな名前まで……。

KALの特選レビューのコーナー 伝説のオウガバトル

家でやるゲームなら、紅茶でも飲みながら、ゆっくりじっくりやりたいもの。そんなゲームがコレだ！

今回、アーケードからの移植でもなく、完全なコンシュマ用のソフトである本作品をとりあげたのはなぜか？ズバリ、すごくおもしろいから。

もともと家庭用ではRPGやシミュレーションものしかやらないので（アクションやシューティングはゲーセンでやる）こういう優れたゲームが出るとじつにうれしい。

名前ばかりが有名で、別にたいしたことのないゲームが話題を呼ぶいま、ぜひともこのおもしろさを知ってほしいのだ（これはアーケードゲームにも言えるンだけどね）。

シビレちゃう

どんなゲームかを簡単に説明すると、リアルタイムでMAP上の街や教会を奪いあい、ステージボスを倒すとマップクリア。SLG＋RPGのリアルタイム版だ。

しかし、このゲームの真に特徴的なところはプレイヤーの行いの善し悪しを数値化した〝カオスフレーム〟という白いバーにある。このカオスフレームが高ければ正義の味方、低ければ単なる反逆集団で、悪の帝国とやってることが変わらないということになるのだ。これにより、プレイする人それぞれに、違った主人公、仲間、ゲーム展開が提供される。実に自由度の高いゲームなのだ。

とはいえ、やっぱり初めに見るエンディングは正義の味方のものがいい（よねェ？）。

そこで、誰にでも手軽にできる〝正義の味方（を装った）クリア法〟を、かるく紹介しよう。


こんなことじゃあ、民衆は支持してくれなくなるぞ、きっと（右も同様）。

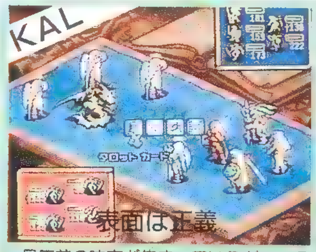

昼間は寝てばかりでなんの役にも立たないが、夜にはバ〜ッチリ!!

これが救世主の姿だ(?)

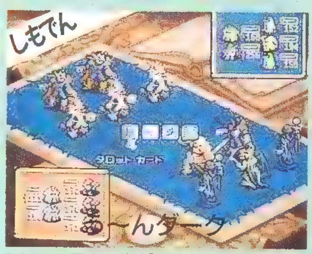
人は歩む道によって、神にも悪魔にもなれる。

出発点は同じだが、それぞれ異なる道を進む3人の勇者の姿を見てみよう。

左はせこせこと正義の味方を装う者、下は何でもアリの都合のいい者、左下は欲望のままに暴れて回る者の姿だ。



一見正義の味方が集まっているが……？



これでも勇者の姿だ。文句いうなっ！！



実に調子よく進むと敵なしって感じ。

攻略法

やり方は簡単。左の大きな写真のように、マップの左端と右端をつたうように合計4、5部隊を派遣。本拠地には罪をかぶる（敵を殺してまわる）悪党部隊の2軍と、街や教会を解放する部隊、それと主人公の部隊を残しておく。

敵はたいてい先発部隊のどちらか側に集まっていくので、集めるだけ集めて敵の本拠地がガラガラになったところへ主人公部隊をぶつけ、ボスを倒すのだ。先発部隊の中に悪党部隊の1軍がいれば、向かってくる敵を皆殺しにしてアイテムかせぎをさせることもできる。

こうすることでムダな闘いを避け、罪はすべて悪党部隊がかぶるため、主人公の行動と能力値を主にして見ている カオスフレームは上昇。一方、〝一見正義の味方〟で通すことができるのだ。効果は抜群なのでぜひためしてみてくれ。


このように2方向にわけ、オトリりにするのだ。

飛鳥のご家庭アイランド

クイズ「ゲームはな〜に☞」

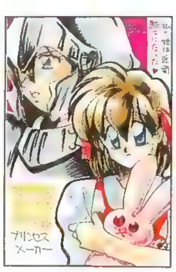
右のイラストは、何のゲームが題材になっているでしょう？正しいと思われるゲーム名を書いてハガキで応募してね。

クイズの正解者の中から抽選で5名の方にコンスポテレカをプレゼントします。ふるって応募してくださいね。

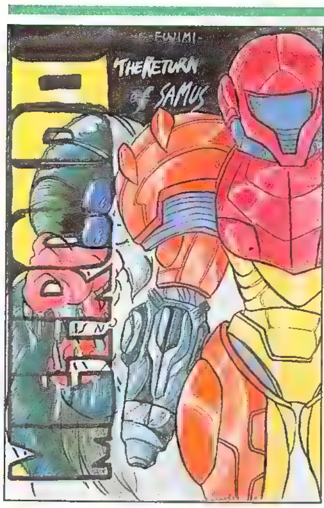
前号の正解はヨッシーのクッキー




▶（滋賀県　しのはらかよさん）あ今回は妙にキャプションが長いのよね。6行もあるわ。それはそれとして、あたしカルロスが好きだなあ。しのはらさん、次はカルロスね、ね。



▶（広島県　呼我たかひろさん）チプリンセスメーカーかあ…僕はパソコン持ってないけど、多分僕がやったら娘が不幸になりそうだなあ。よーへーとか…。



▲（住所不明　極堂不死美さん）チメトロイド…ど一して スーファミで出ないんだ？

大盛り読者サービス部DX

餓狼伝説2グッズであつくなれ！突撃だぁ!!

当社比：1.3倍

キム・ボランティア　BY 古葉美一





※この商品は実際の製品とは多少異なります。

MONDO 餓狼2Tシャツ
●各2500円送料360円
テリーTシャツ★SS－8
アンディTシャツ★SS－9
東　丈Tシャツ★SS－10





MONDO 餓狼2テレカ
●各1300円送料サービス
テリーテレカ★SS－11
アンディテレカ★SS－12
東　丈テレカ★SS－13
不知火　舞テレカ★SS－14
※この商品は実際の製品とは多少異なります。



餓狼伝説2ロゴTシャツ
●2500円★W－11
送料360円
※ゲーメストオリジナルキャップもよろしくね！

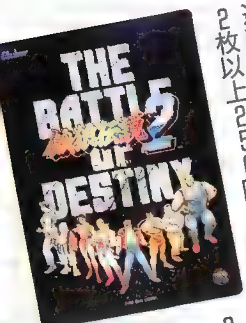


餓狼伝説2ステイショナリーセット
レポートパッド＋下敷き＋カンペン＋おまけノート
●1250円★SS－7
送料１セット360円
２セット以上500円

※このビデオは読者サービス部とゲ屋でしか買えません



餓狼伝説2ビデオ
●6000円★GV－２
送料サービス



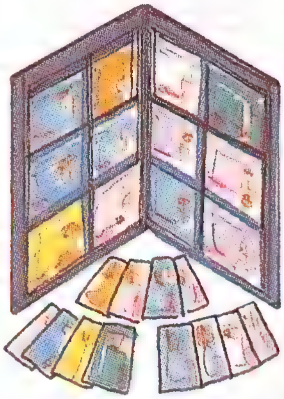
餓狼伝説2下敷き
●280円★SS－5
送料１枚175円
２枚以上250円



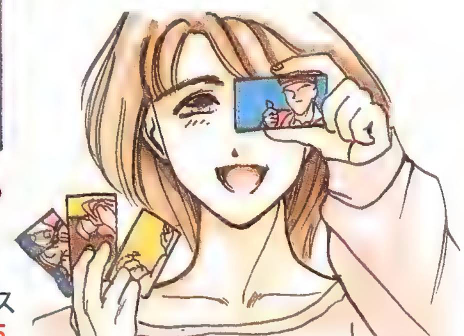
餓狼伝説2レポートパッド
●350円★SS－6
送料１冊250円
２冊以上360円



餓狼伝説2カンペンケース
●700円★SS－４
送料１個250円２個以上360円



餓狼伝説2テレカセット
テレカ12枚＋特製ケース
●１万5000円★SS－15
送料360円
※この商品は実際の製品とは多少異なります。



餓狼アニメテレカ作ってまーす。もう少しで出来上がるので、楽しみにまっってて下さいね。

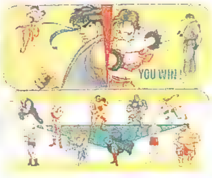


ストII最強下敷きセット
下敷き12枚＋特製ファイル
●3800円★C−12
送料600円



ストIIダッシュ最強テレカセット
テレカ12枚＋特製ケース
●1万5000円★C−15
送料360円

ストIIカンペン
●600円★C−7
送料1個250円
2個以上360円



ストIIダッシュカンペン
●700円★C−21
送料1個250円
2個以上360円

新製品 織倉・ローザ★GI−2

テレカ ●各1300円
送料サービス



古葉ローザ ★GI−1
織倉・春麗 ★GC−1
織倉・ジャンヌ ★GA−1
織倉・舞 ★GS−1





ストIIレポートパッド
●300円★C−5
送料1冊250円
2冊以上360円

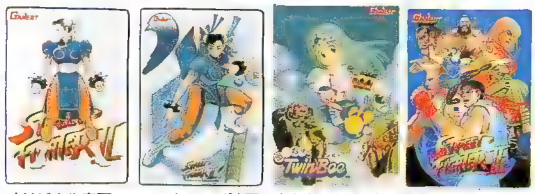


ストIIダッシュ
レポートパッド
●350円★C−20
送料1冊250円
2冊以上360円



オリジナルテレカケース
●1000円★G−4
送料2冊まで250円
3冊以上360円

下敷き 送料1枚175円 2枚以上250円



オリジナル春麗 ●280円★C−11
ファイティング春麗 ●280円★C−18
出たなツインビー ●280円★K−2
ストII ●250円★C−6



ストIIカードゲーム
●1500円★CO−5
送料360円（1〜12人用）

NOW
PRING TING

ダッシュカードゲーム
●980円★CO−11
送料360円（1〜12人用）



NEWバインダー
●1200円★B−2
送料何冊でも600円



ゲーメストバインダー
●800円★B−1
送料何冊でも600円

コミゲ創刊記念！スペシャルテレカ ●各1300円送料サービス



克　亜樹	真鍋譲治	山口譲司	原口清志	柴田昌弘	中垣　慶	織倉まこと
★CG−1	★CG−2	★CG−3	★CG−4	★CG−5	★CG−6	★CG−7



オリジナルマグカップ
送料込み●1600円（本体価格800円）
★G−7
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので他の商品とは別に送料がかかります。



ストIIニューアイテムセット
下敷き＋テレカ2点
＋おまけノート
●2200円★SN−1
送料1セット250円
2セット以上500円



ストIIステイショナリーセット
レポートパッド＋下敷き
＋カンペン＋おまけノート
●1100円★SC−1
送料1セット360円
2セット以上500円

テレカ ●各1200円送料サービス



見つめて春麗 ★C−19	ストIIダッシュ大会記念 ★G−5	UCC ★I−1	龍虎の拳 ★SS−2	餓狼伝説2 ★SS−3	ワールドヒーローズ ★A−1	むーちゃん ★G−9



ツインビーセット
下敷き＋テレカ2点
＋おまけノート
●2200円★K−5
送料1セット250円
2セット以上500円



ダッシュカンペンセット
レポートパッド＋下敷き
＋カンペン＋おまけノート
●1250円★SC−3
送料1セット360円
2セット以上500円



オリジナルキャップ
送料込み●3800円（本体価格3000円）
★W−8
色は黒と白があるので欲しい色を書いてください。
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので他の商品とは別に送料がかかります。

テレカ ●各1000円送料サービス



春麗 ★C−8	オリジナル春麗 ★C−9	オリジナルストII ★C−10	春麗ダッシュ ★C−16	キャプテンコマンドー ★C−14	出たな！ツインビー ★K−1	出たな！ツインビー ★K−4

送料

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD：1枚…250円
2枚（2枚組）・3枚（3枚組）…360円　4枚以上…400円。
◆たくさんの商品を買った場合にはその中の送料で一番高い送料を送ってください。
例：むーちゃんテレカ1枚…0円
オリジナルテレカケース1冊…250円
餓狼伝説2カンペン　2セット…360円
◎以上を一括注文された場合の送料は、360円となります。



★E：クッション 60点
D：テレカSAKO★20点
C：テレカ古葉★20点
B：タオル★40点
A：シャーペン&ボールペン★10点

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。
チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」まで、お申し込みください。

アイレムトランプ ●各980円

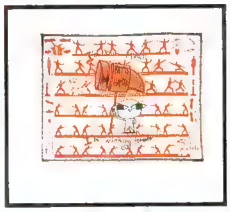
送料1個250円　2個以上360円
UCCトランプ★I−2
R-TYPE IIトランプ★I−3
大工の源さんトランプ★I−4



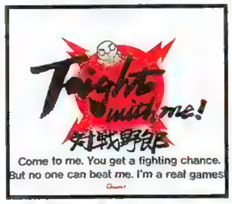
コットン ★S−1
餓狼伝説 ★SS−1
売り切れ ありがとう

読者サービス部CDリスト・このリスト以外にもまだ取り扱っておりますのでくわしくは読者サービス部までお問い合せください。

発売日	タイトル	メーカー	価格	品番
1986.12.21	セガ・ゲームミュージックVol.1	アルファ	2627円	01092
1987.2.25	セガ・ゲームミュージックVol.2	アルファ	2627円	01093
1987.8.21	オリジナル・サウンド・オブ・WECル・マン24	アポロン	1123円	05006
1987.10.10	アフターバーナー・セガ・ゲームミュージックVol.3	アルファ	2627円	01094
1987.10.21	ビデオゲーム・グラフィティVol.2	ビクター	2812円	01064
1987.11.21	オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼蛇	アポロン	2812円	01102
1988.6.21	ニンジャウォーリアーズG.S.M.TAITO 1	ポニー	2627円	01001
1988.7.21	スペースオデッセイ・グラディウスII～G	アポロン	2812円	01100
1988.11.21	究極タイガーG.S.M.TAITO 2	ポニー	2627円	01006
1988.12.21	パワードリフト&メガドライブG.S.M.SEGA 2	ポニー	2627円	01008
1989.1.21	イメージファイトG.S.M.IREM 1	ポニー	2627円	01010
1989.1.21	大魔界村G.S.M.CAPCOM 1	ポニー	2627円	01009
1989.2.1	忍者龍剣伝G.S.M.TECMO 1	ポニー	2627円	01011
1989.3.21	サイバリオンG.S.M.TAITO 3	ポニー	2627円	01012
1989.5.21	サンダークロス	キング	2843円	01074
1989.5.21	ストライダー飛竜G.S.M.CAPCOM 2	ポニー	2627円	01013
1989.7.21	ウイニングランG.S.M.NAMCO 2	ポニー	2500円	01015
1989.9.21	ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVol.1 ワルキューレの伝説	ビクター	1400円	01060
1989.10.4	ビデオゲーム・グラフィティVol.6	ビクター	2812円	01068
1989.10.21	スーパーソニックチームG.S.M.SEGA 3	ポニー	2500円	01016
1989.11.21	クラックダウン／ゲイングランド	ポニー	1500円	01035
1989.11.21	ダライアス2 G.S.M.TAITO 4	ポニー	3200円	01017
1989.12.21	みつめていいよ創刊号	ポリスター	2884円	01104
1990.1.21	エリア88	ポニー	1500円	01038
1990.5.21	空牙	ポニー	1500円	01044
1990.5.21	ファイナルファイトG.S.M.CAPCOM 3	ポニー	3500円	01021
1990.6.21	アフターバーナー	ポニー	1500円	01046
1990.7.25	みつめていいよ増刊号	ポリスター	5000円	01107
1990.10.21	S.S.T.BANDライブG.S.M.SEGA	ポニー	2500円	01026
1990.11.21	矩形波倶楽部	キング	3000円	01109
1990.11.21	ZUNTATAライブG.S.M.TAITO	ポニー	2500円	01054
1990.12.15	宇宙戦艦ゴモラ	ポニー	1500円	01059
1990.12.15	ダークシール	ポニー	1500円	01057
1991.1.21	マージャンサウンドグラフィティG.S.M.Nichibutsu 2	ポニー	2500円	01112
1991.3.21	ストリートファイターII G.S.M.CAPCOM 4	ポニー	3500円	01123
1991.3.21	ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVol.4	ビクター	3000円	01127
1991.4.21	ルナーク／ガンフロンティア	ポニー	1500円	01129
1991.5.21	ASO II	ポニー	1500円	01130
1991.6.5	出たな！ツインビー	キング	2800円	01133
1991.6.21	P.S.パロディウスだ！	キング	3000円	01160
1991.8.21	コットン	ポニー	1500円	01141
1991.9.25	オール・サウンド・オブ麻雀クエスト	ポリスター	2400円	01140
1991.10.21	名盤ニンジャウォーリアーズ	ポニー	1500円	01147
1991.11.21	クロスソード／戦国伝承	ポニー	1500円	01150
1991.11.21	ストリートファイターIIイメージアルバムG.S.M.CAPCOM／アルフライラ	ポニー	2500円	01149
1991.12.16	女神転生1・2	ビクター	3900円	01158
1992.1.21	ゼクセクス	キング	2800円	01159
1992.1.21	メタルブラック	ポニー	1500円	01157
1992.2.21	名盤アウトラン	ポニー	1500円	01164
1992.2.21	P.S.ツインビー	キング	3000円	01166
1992.3.21	ウルフファング／タンブルポップ	ポニー	1500円	01168
1992.5.21	餓狼伝説／ラストリゾート	ポニー	1500円	01176
1992.5.21	ヌーベルヴァーグG.S.M.TAITO	ポニー	3200円	01175
1992.6.2	ミディパワーVer.1.0	キング	2800円	01180
1991.6.19	ダークシールII	ポニー	1500円	01178
1992.7.15	ストリートファイターII春麗飛翔伝説	EMI	3000円	01182
1992.7.17	プリルラ	ポニー	1500円	01184
1992.7.17	ラッパデリック	ポニー	2500円	01183
1992.7.22	P.S.ゼクセクス	キング	3000円	01185
1992.9.18	達人王	ポニー	1500円	01189
1992.10.21	ナムコサウンドエクスプレスVol.7　F／A	ビクター	1500円	01193
1992.11.6	P.S.グラディウス第2章	キング	3000円	01194
1992.11.20	龍虎の拳	ポニー	1500円	01195
1992.12.16	嵐になれ	ポニー	800円	01201
1992.12.16	アンダーカバーコップス	ビクター	2500円	01198
1992.12.16	熱唱!!ストリートファイターII	ポニー	3000円	01197
1992.12.16	マッドリベンジャー（復讐の戦士）	EMI	3000円	01196
1992.12.16	夢へのポジション	ポニー	800円	01200
1993.1.21	ミディパワーVer.2.0	キング	2800円	01212
1993.1.21	ワールドヒーローズ	ポニー	1500円	01202
1993.2.5	ウィンビーのネオシネマ倶楽部エバーグリーン編	キング	3000円	01205
1993.2.19	餓狼伝説2 G.S.M.1500	ポニー	1500円	01208
1993.2.19	サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	ポニー	3500円	01206
1993.2.19	ドギューンG.S.M.1500	ポニー	1500円	01210
1993.2.19	バースG.S.M.CAPCOM 6	ポニー	3500円	01207
1993.2.19	ビューポイントG.S.M.1500	ポニー	1500円	01209
1993.3.19	THE NINJA WARRIORS COMPLETE ALBUM	ポニー	2200円	01215
1993.3.19	熱唱!!ストリートファイターIIインストゥルメンタルVer	ポニー	2000円	01213
1993.3.19	熱唱!!ストリートファイターIIオリジナルカラオケ	ポニー	2000円	01214
1993.3.19	DRAGONGUN	ポニー	1500円	01216
1993.3.24	KONAMI GM HITS FACTORY　1	キング	2800円	01218
1993.3.24	ナムコ　ゲームサウンド　エクスプレス　Vol.8	ビクター	1500円	01217
1993.4.21	ソニックウイングス	ポニー	1500円	01219
1993.4.21	ナムコ　ビデオゲームグラフィティVol.8	ビクター	2800円	01220
1993.4.21	ポップンツインビー	キング	1800円	01221







オリジナルTシャツ
●各2300円送料360円
対戦野郎Tシャツ★W－6
餓狼伝説Tシャツ★W－7
雑君Tシャツ★W－10

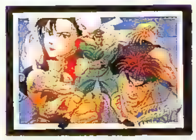
下敷き●各250円
送料1枚175円2枚以上250円
ストライダー飛竜★C－1
ファイナルファイト★C－3
パロディウスだ！
燃ゆる帝都編★P－1
パロディウスだ！
摩天楼の危機編★P－2



スペシャルテレカセット
テレカ7枚＋オリジナルテレカケース
●9500円★CG－8
送料サービス
おまけポストカード付き

グラディウステレカセット
テレカ5枚＋特殊ケース＋
おまけノート
●6000円★K－6
送料400円

ストIIダッシュジグソーパズル
送料600円


闘いの宿命（500ピース）
●2000円★CO－9


華麗なる闘い（300ピース）
●1400円★CO－7


世界最強（1000ピース）
●3000円★CO－10

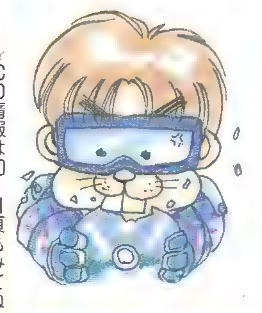

格闘王（300ピース）
●1400円★CO－8

ゲーメスト読者サービス部
通販お申し込み方法

○ゲーメスト本誌に付いている別紙の払込通知票または郵便局の通知票でお申し込み下さい。
＊現金書留・電話でのご注文は受け付けておりません
○ご注文からお届けまで2週間以上かかりますが、商品によっては1カ月以上かかってしまうことがありますので、ご了承ください。
○返品については、お届けの商品が不良品または、配送上の破損以外は、交換・返品できません。
○価格はすべて税込みです。
○ビデオはVHSのみです。

郵便振替口座番号：東京5－98420
㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ先：03-3293-9326
（月－金曜AM10:00-PM5:00）

ずるずるVIDEO&CDインフォメーション



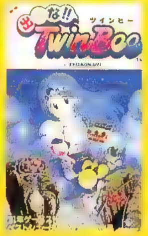
☆CD情報は50～51頁もみてね

月間TOP10　3／1～3／31　ゲ屋集計

		商品番号	タイトル	ポイント		定価
ビデオベスト10	1位	GV-2	餓狼伝説2	204Pts	ゲ	6000円
	2位	V-64	ストリートファイターⅡダッシュ究極奥技編	77Pts	ビ	4800円
	3位	V-60	出たな！ツインビー	35Pts	ビ	6000円
	3位	V-62	スターブレード	35Pts	ビ	4900円
	5位	GV-1	ファイナル・ファイト	28Pts	ゲ	7800円
	5位	V-55	ワルキューレの伝説	28Pts	サ	6800円
	5位	V-30	麻雀ギャルグラフィティVol.1	28Pts	サ	2884円
	8位	V-58	ストリートファイターⅡ場外乱闘編	21Pts	サ	6800円
	8位	V-53	ストリートファイターⅡ	21Pts	サ	5800円
	8位	V-31	はじめまして	21Pts	ポ	3914円
CDベスト10	1位	01208	餓狼伝説2	606Pts	サ	1500円
	2位	01215	ニンジャウォーリアーズ　コンプリート	68Pts	サ	2500円
	3位	01213	熱唱!!ストリートファイター4Ⅱインスト編	64Pts	サ	2000円
	4位	01205	ウィンビーのネオシネマ倶楽部　エバーグリーン	48Pts	キ	3000円
	4位	01196	MAD REVENGER	48Pts	東芝EMI	3000円
	6位	01222	真・女神転生	38Pts	ビ	3900円
	6位	01202	ワールドヒーローズ	38Pts	サ	1500円
	8位	01220	ナムコサウンドEXPRESS　Vol.8	36Pts	ビ	2800円
	8位	01195	龍虎の拳	36Pts	サ	1500円
	10位	01176	餓狼伝説／ラストリゾート	34Pts	サ	2800円


■餓狼伝説2


■ストリートファイターⅡダッシュ究極奥技編


■出たな！ツインビー

ゴールデンウィークをどう過ごそうかまだ迷っている人はいないかな。人がどっさりいる街なんかに行かず、家でゆっくりビデオを見たり、CDを聴いてるのもいいのではないでしょうか。

ヒマがなくて買うことができなかった人へ、今、売れているものをちょっと紹介してみよう。

VIDEO編

やはり人気抜群なのがでて間もない「餓狼伝説2」だ。

ストⅡダッシュターボが全盛の今、ビデオがでていない分、「ストⅡダッシュ究極奥技編」がまたも2位に。

先月TOPだった「ナイトストライカー！」はなんと10位以内に入れず（12位）消えてしまった。ウーム、今ゲームがないというのが原因かな。

今アクションが流行しているこもあるけど、上位の2種は当分居座るかな。

CD編

今月もぶっちぎりでTOPは「餓狼伝説2」だ。強い、強すぎるよね。それだけNEO・GEOの音がよく、SNKがんばっているんだなあ。

1位以外を見てみると、あれ、オリジナルものが少なくアレンジ、ドラマものが多い。うーむ、VGMファンとしてはちょっとさびしいところだが、新たな世界が広がるというのはいいことだね。

CD部門でもアクションが強い。シューティング、がんばれ！


■餓狼伝説2


■ニンジャウォーリアーズコンプリート


■熱唱!!ストリートファイターインスト■

ア＝アルファ サ＝サイトロン キ＝キング ビ＝ビクター ポ＝ポリスター ゲ＝ゲーメスト

ゲーメストビデオ第2弾発売

大反響!!餓狼2ビデオ発売

ファイナルファイト以来のゲーメストビデオ、「餓狼伝説2——新たなる闘い——」が4月1日に発売された。

出足はすごく好調！このビデオはゲ屋中心に発売していない（通販もあるけど）ので、発売日初日は、長蛇の列ができたほど。餓狼伝説2の人気の高さを肌で感じることができた。

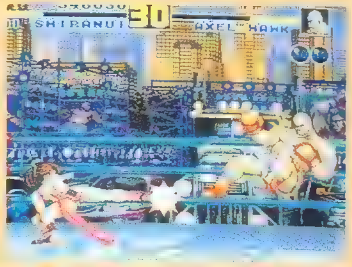

餓狼伝説2（GV-2）
60min　6000円（税込み）

このビデオの内容は、前半がCPU戦、後半を対戦、そして大道芸となっている。

見せることを基本としているので、通してのクリアというものはないが、各キャラの見せ場をチョイスし、まとめ上げたものである。

もちろん全キャラクターのエンディングはバッチリ収録。いまだエンディングを見たことのない人は必見だ。

そうそう、このビデオ、攻略ものとして見るのもいいが観賞用してもバッチリ。一番最後で笑わせてくれるぞ。



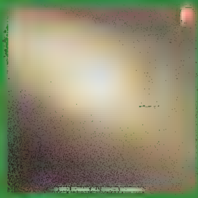


今月の新作


V・V
東亜プラン
（01223）サ●1500円

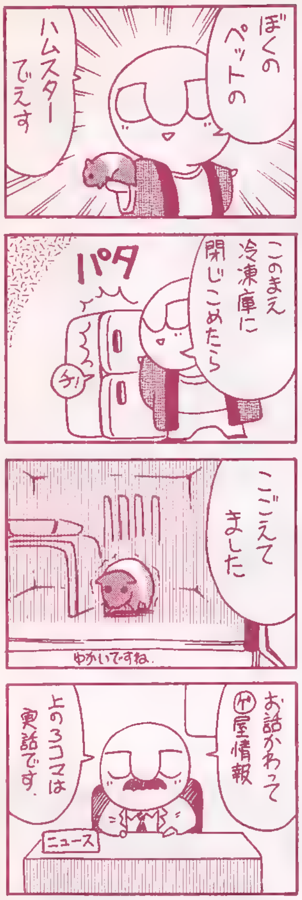

コナミ・ゲーム
ミュージック・コレクションVol.0
（01071）キ●2200円


コナミ・ゲーム
ミュージック・コレクションVol.1
（01072）キ●2200円


スナッチャー
（01225）キ●2200円


MUSIC from
SUPER魂斗羅&A-JAX
（01075）キ●2200円

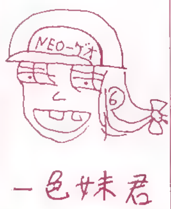

サンダー・クロス
コナミ矩形波倶楽部
（01074）キ●2200円



5月病をぶっ飛ばせ!!
ゴールデンウィークは日本全国餓狼伝説2フェアだ!!

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第27号
編集人：塩原パテヲ
ゲ屋瓦版
1993年(平成5年)
5月1日(土)



月間イベントその1 スト II 12人踊り大会

●今年のゴールデンウイークは、ゲ屋をはじめゲーメストバックナンバー常備店（P-122）・原宿・竹下通りの「メッカ原宿」など月刊ゲーメスト・ゲーメストオリジナルグッズ取扱店で「餓狼伝説2フェアー」を実施。期間中に餓狼・NEO・GEO関連商品お買い上げのお客様にノート・ポスター・ステッカーなどをプレゼント。

ゲーメストオリジナルビデオ第2弾
「餓狼伝説２」（定価6000円 日本一扇子付）超大ヒット中!!

ゲ屋に長蛇の列ができ、機動隊出動か？

4月1日エイプリルフールの日。全国1000万の餓狼ファンの期待を一身に集めて、ゲーメストオリジナルビデオ「餓狼伝説2」（定価6000円）が発売された。

発売を待ちかねたファンがゲ屋の開店前から長蛇の列をつくり、正月の福袋セール以来の大盛況となった。

大好評の連絡を受けたディレクターの石井ぜんじは「このビデオはゲーメスト編集部の総力を結集して完成させたものなので、皆様に高い評価をいただいているというのはたいへんうれしいですね。これからも、いい作品を制作していくつもりです」と語っていた。

ビデオをお買い上げいただいたお客様からは、「十平衛がすごすぎ」（埼玉県・寺門君）、「値段は安いし、大道芸が良かったス」（東京都・服部君）とのお言葉をいただいています。

なお、特典の「日本一扇子」（ハリセンではない）は、お客様に笑いの種を提供していた。



月間イベント 餓狼2 10人抜き大会

●好評につき、またまた開催。30日(日)に決勝戦を行います。

1日(土)～8日(土) ワールドヒーローズ2ゲーム大会

●毎日16人参加によるトーナメント大会。決勝進出者16名で9日(日)に決勝トーナメントだ！

15日(土)～16日(日) Jリーグ開幕記念ゲーム大会

●といったって何のゲーム？と思うだろうけど、ハットトリックヒーロー'93！これで決まりですよ。

18日(火)～23日(日) コミゲ第3号発売記念フェア&CDフェア

●号数を増すごとにパワーアップしているコミゲの第3号発売記念。23日はMONDO恵先生のTシャツ、テレカお買い上げの方に限り先生本人のサインがもらえるぞ！

●同じ期間、NEWCDが続々と出るぞ！ナイスト、ナックルヘッズの2大ビッグタイトルにプラスして、絶版扱いだった旧コナミレーベルが5タイトルドーンと出るぞ。

23日(日) MONDO・恵先生サイン会

コミゲ連載「餓狼2」が大人気のMONDO先生の描き下ろしイラストTシャツ、テレカを当日お買い上げの方にサインプレゼント。

同人誌取扱方法変更のお知らせと同人誌発売受

●ゲ屋ではの同人誌の取扱方法が変更になりました。新方式は、委託販売方式です。詳しいお問い合わせは新声社／加藤・萩原まで。

また、ゲ屋に本誌「DOHJINコーナー」の本も取り扱っていきたいと思っています。おたのしみにね!!

ゲ屋大阪店速報 オープンは6月中旬に変更

遂にゲ屋2号店店名決定!!
●大阪のお店は「ゲ屋うえ六店」です。皆様よろしく！
●前回オープンが5月1日とお知らせいたしましたが、内装工事が予定より時間がかかるなどで、オープンが6月中旬になりました。

皆様に喜んでもらえる店づくりを目指して気合いを入れて準備をしていますのでもう少し待ってください。

3月のイベント結果

22日(土) ナックルヘッズゲーム大会

●21日のCD発売を記念して、ナムコさんの協力でゲーム大会を開催。プレゼントもあるぞ！

餓狼2グッズ発売記念ポスタープレゼントセール

おかげさまで大好評!! 本当に大好評と言うしかないくらい大好評だったのだ。

コミゲ祭り第2回 またまた大盛況

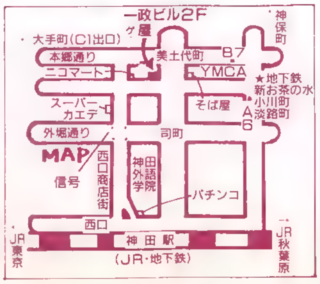
コミゲ祭りの一環として同人誌フェアを開催したわけですが、これがまた盛り上がったのだ。ゲ屋では同人誌コーナーを常設しているのでそちらにもどんどん持ってきてください。

ぷよぷよ大会 豪華賞品続出!!

3月の最終イベント、セガさんとコンパイルさんからはメガドライブ本体、ソフトなどの豪華賞品が提供され、白熱したぷよ大会が開催されたのだ。セガさん、コンパイルさん、本当にありがとうございました。



4人のぷよぷよ王者たち。F-GLDガックリ。



※イベントの開始時間はすべて午後2時からです（月間イベント除く）。

発表　第5回

ゲーム懸賞論文

第2席

メタゲーム概説

戸崎茂雄（23歳）神奈川県

ちぐはぐなゲーム場

　そもそもゲーム場はどんな目的で利用されるのだろうか。それは人によってさまざまだが、大別すると、単なる待ち合わせや暇つぶしの場所として利用されるか、もしくはゲームをする場所として利用される。このうち前者のほうは、要は雨風がしのげて安全で入りやすく、そして退屈を紛らわしてくれるものがあればおいい、ということだけの話であり、これは何もゲーム場でなくてもかまわないので、ここでは問題とはしない。今回論議の対象とするのは後者のほうである。果たして今のゲーム場はゲームをする場としてきちんと機能しているだろうか。

　結論から言うと、特に最近の大型店舗では、お世辞にも機能しているとは言えない。なぜならゲームとゲーム場が、余りにもちぐはぐになりすぎているからである。ゲーム場はゲーム場で何とか客を引き込もうと、独自の店内装飾や音響でアピールする。一方ゲームはゲームで何とかお金を入れてもらおうと、これまた極彩色の画面や音でアピールする。そんなアピールとアピールを同一の場の中でぶつけ合うものだから、結局何が何だか分からなくなってしまう、少なくとも私はそう思う。

　現在この打開策として、二つの方法が行われつつある。一つはゲーム場側のアピールを抑える、つまり昔のような店に戻すというものである。これは小規模の店でなら実行可能であり、実際そういう店も出始めているが、大規模店舗でこれを行うのは、集客力等の面から見て、もはや無理である。もう一つはそれらのアピールがぶつかり合わないようにしようというもので、これは例えばVR（バーチャル・リアリティ）マシンという形で実現化しつつある。なぜならVRマシンはそのVR感覚を実現するため、周りとは遮断された構成となる。よってこれなら両者はかち合わず、すっきりした形で楽しめる。

　ただ、だからといって全部が全部、分離した形で進んでしまうと、今度は別の問題が発生する。

「つながり」を失ったゲーム場

　私はよく一人でゲーム場に行く。そして一歩引いた視点でゲーム場の様子を観察することがある。そんな目から今のゲーム場、特に都市部のゲーム場の風景を見たとき、昔との違いを感じることがある。むろん店内が綺麗になったことや、ゲームのクォリティが上がった等のこともそうだが、一番切実に感じるのは客の孤立化である。

　昔から比べるとゲーム人口は上がり、また特に大型店舗ではグループ単位での来店が多いので、一見すると非常に賑やかな環境だと思われるが、実はそういったグループの枠組みを超えた、店内全体としての「つながり」（注：非常に感覚的なため、本来言葉では表現できないのだが、とりあえず近い表現としてこの言葉を使う）がなくなっている。

　このつながり、昔は確かにあった。ただ、そのつながりが次第に問題となった。つながりを強固にする余り、排他的になる者が現れたのである。業界側の言う、いわゆるマニアや、不良の類である。むろんすべてのマニアや不良が排他的であるとは言わないが、その中にゲーム場を我が物のように扱う者がいたことは確かで、それがこの業界の発展の足を引っ張る形となったことも事実である。そのため、業界側はゲーム場をもっと開かれた形とするため、メジャー化を行った。これ自体は正しい選択だったと私も思う。

　ただその際、業界は一つのあやまちを犯した。それはそういったつながりを適正な方向に持っていくのではなく、つながりそのものを断ち切る方向で進めてしまったことである。とはいえ、これはある意味で仕方のない選択であった。そのほうが簡単だったし、何よりそれで実際に見違えるほどの成果を上げたからである。

　だが未だにそのつながりは構造的に切られたままである、これもまた事実である。やや大げさかも知れないが、ゲームとゲーム場がちぐはぐに見えるのも、切られたことによるひずみが視覚化されて現れたとも取れるし、大型店舗にグループでの来店が多いというのも、実はそういった切る力に対する、無意識な抵抗行動の現れではないかと思う。

　つながりを切ってしまうことが逆に、無意識ながらも人に危機感や不安感を抱かせ、場合によってはもっと排他的なつながりを誘発させる要因にもなっている。これでは結局、元のもくあみではないだろうか。

通信による複合的解決策

　そんな中、やや違う流れを見せているものがある。それは通信ゲームである。通信のレースゲームの中には、長期にわたって安定した人気を保っているものもあるし、今一大ブームの対戦格闘ゲームも、いわば通信ゲームの一種である。これらは通信という道具を用いることにより、捉えづ



（東京都　不良番長君）★出たら殴る、ただそれだけ。

らい「つながり」の感覚を、簡単な形に直して表現している。そしてそこまではある程度自由なつながりがある。

ここまで何が問題なのかを長々と話してきたが、今回私が解決策の一つとして考えるものは、至極単純である。つながりが切れているのだから、要はそれをつなぐ仕掛けをつくればいい。「つまり通信ゲームを発展させたようなものを作れば、つながりを回復する効果が期待できる」のだが、こう書くとたいてい誰もが、「遠隔地同士の店を結んでの通信ゲーム」を想像されると思う。そういう意味ではない。私が結ぼうと考えているのは、基本的には一つのゲーム場内のみである。

ただし、同じゲームを結ぶのではなく異なるゲーム、さらにはゲームとゲーム場自体を結ぶ。そして各ゲームのプレイヤーによるプレイの相互関係によって、まったく新たなゲームを発生させる。これが今回、私が考え、提案する、ゲーム場の新しい駆動システム、「メタゲーム」である。

まず原理を述べる。どんなゲームでも必ずそれを構成する「要素」がある。例えばレースゲームなら、何周走ったかとか、今順位は何位かだとか、車のダメージ具合、等々といったものがこれに相当する。これらはそれなりの仕組みにしてやれば、情報として取り出すことができる。ここで各要素に条件を付け、その条件を満たしたとき、ほかのゲームの要素に影響を及ぼすよう細工したらどうなるか。結果としてそこに、ある種のゲームが形成される。そのゲームはある単一のゲーム機に依存するゲームではなく、複数の異なるゲーム機によって成り立つゲームとなるのである。つまりゲームでゲームをするのである。

これではまだ理解に苦しむと思うので、一つ単純な例を示す。例えばレースゲームとメダルゲームを組み合わせると、「レースゲームで賭けをするゲーム」が出来上がる。やや例が不謹慎なのはご勘弁を願う。ただここで大切なことは、両者は分離不可な一セットとして作られているのではない、ということである。だから今まで通りの稼働もできるし、例えば週末だけのイベントとして、結んで楽しむこともできる。むろんその際、相手がほかのレースゲームでも、あるいはレースゲームでなくてもかまわない。それに合ったルール付けをすればいいのである。

さらに言えば、ゲームだけを結ぶのがメタゲームではない。それに関連する様々なものを結ぶのも、これの目的の一つである。例えばインカムの自動集計ができる。各筐体に付いているスピーカーを結べば、わざわざ店内放送用のスピーカーを別に付けずとも、そこから直接店内音楽を流すことができるし、あるいは近くの稼働してない台全部から、自分のプレイしているゲームのプレイ音を流すことも可能である。

ここでお気づきになっただろうか。前にゲームとゲーム場がちぐはぐになっていると述べたが、このようにすれば、非常に柔軟な形でそれを解消できる。先のVRマシンを分離型とするなら、これは統合協力型でゲームとゲーム場の衝突問題を解決するのである。

むろんこれほどのことをするのだから、実際さまざまな問題もある。まず何より通信システムの統合が問題となる。各社思惑もあり、どの程度まで標準化を図れるか微妙だが、そこでの理解なくしては、このようなシステムの普及はあり得ない。また仮にシステムは出来たとしても、そんなゲームが本当に作れるのか、あるいは作ったところで、このような遊び方が果たして人々に受け入れられるかが問題である。これらは今後の検討課題となる。

最後に一言

ゲームというものはある種、プレイヤーの心を映す鏡のような要素を持っている。感性豊かな人がプレイすれば、ゲームはその感性を倍増する形で返してくれるが、すさんだ心を持った人がプレイすれば、ゲームはそれも倍加してしまう。ここで前者は大いにけっこう、だが後者は何か歯止めがあったほうがよい。ではその歯止めとなるものは何か？と考えたとき、それがゲーム場の中での、人と人とのつながりだと思う。

むろんゲーム自身にある種のメッセージ性を持たせ、それで歯止めとすることもできるが、しょせんは作り物、その対応も有限である。だがその場での人とのつながりがあれば、そこでは無限の対応が可能であり、その歯止めも非常にしなやかなものとなる。

ゲームがあって、人がいて、すべての間に何かあたたかいものがある、それでこそ楽しいゲーム場ではないだろうか。

選評

戸崎さんは毎回論文らしい論文で入選されています。今回は、メタゲームという考えを導入することによって、居心地のいいゲーセンをつくろうという提案がなされています。

前半部分の指摘は鋭いと思います。抽象的な問題を誰にでも解るような形で提出できていると思います。

戸崎さんがいうとおり現在、ゲーセン（アミューズメントスポット？）の内装はあまりにも画一的です。入れ物のみが「これが今、ウケるんだ」という形で統一されているわけでしょう。

こういったことはどんな世界にもあることで、おいそれと解決するのは難しいと思います。僕としては長い時間だけが解決してくれるのではないかという気がします。もちろんここに出ているメタゲームのような工夫が積み重なった上での時間なのですが。

ただ、一般に人と人との結びつき方を、かつてあった形で回復するのは困難でしょう。将来は将来なりの結びつき方がある筈です。家族は崩壊、民族間では紛争続発というように。よい結びつきを追求したいものです。この論文はゲーマー同志のよい結びつきの可能性を提示したものとして評価したいと思います。

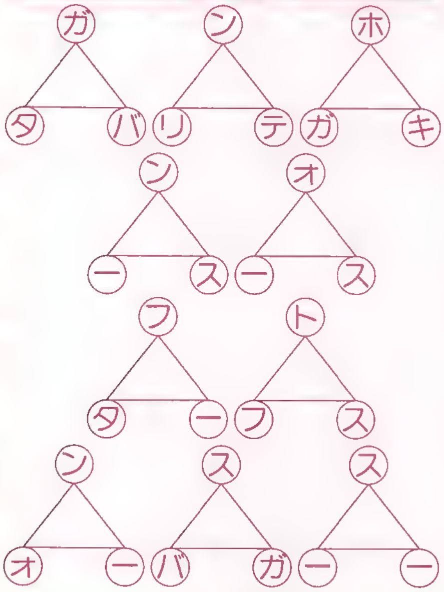
（J・P・S）

PILED TRIANGLE パズル

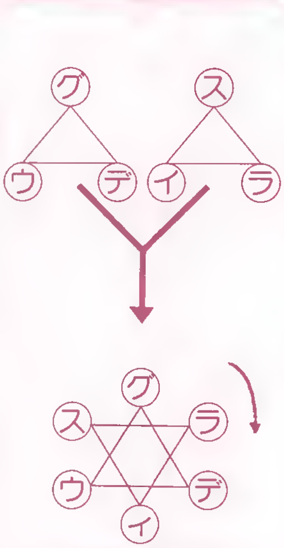
出題
DOKA君(東京都)
監修
APAPA

そのまんま使える問題が来たんで、大事にとっといたんだが、これ以上あったためとくと、カビがはえちゃうから、使っちゃおう。
くすくす、心理的ひっかけがあるんだなぁ、この問題。
え?何がって!?そりゃあ言えないけど「飛鳥&飛鳥でもできる」ってのがヒントだ。

問題



例



グラディウス

解き方

さて今回は、余った文字でゲーム名を作ってもらう問題だ。
問題の10コの三角を、うまく2つ重ね合わせると、時計回りにゲーム名が読みとれる、というもの。
うまく組み合わせると、それが5組出来るぞ。
で、そのときに出来るゲーム名は6文字のものとは限らないので、余る文字も出てくるハズだ。
これが何文字かは内緒だが、並べ換えるとあるゲーム名が出来るぞ、それが今回の解答だ!
ただし、三角を裏返したり、同じ三角を2回使ったりしてはダメだぞ。
解答ができたら、官製ハガキに書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』に送ってほしい。
締め切りは5月20日必着。
正解者の中から、左思右考した5名を選んで「豪華な粗品」を、今回の問題を送ってくれたDOKA君には記念品を送りましょう。
難易度アンケートも継続実施中、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題のアイデアも、記念品を用意して待ってるよ、よろしくね!!
それから最後に、ハガキイラストは、当選落選には関係ないと言っておこう。では、がんばって。

3月号 当選者発表

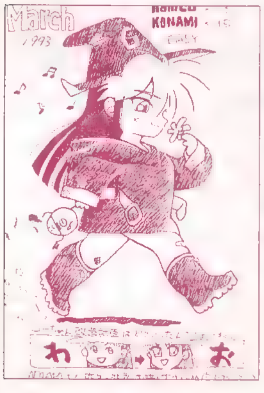
さて、「注目」パズルは、正答率34%と低~い。66%の人が見落としを追求し切れなかったのだな。根気が足りんぞう。
難易度アンケートは、VH4%、H15%、N28%、E26%、VE22%、無回答6%で、あまり難しいという実感はなかった、という結果で…ま、そりゃそ~だ。

当選者

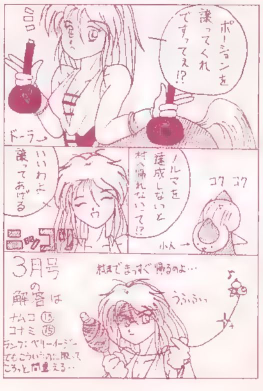
PN 破戒僧さん(千葉県)
PN 超野芦羅君(茨城県)
伊藤暢子さん(岐阜県)
PN 壬生狼君(大阪府)
PN いばらぎぴーまん君(新潟県)
以上5名。おめでとー。

さて、季can tさん&からんせ君、女の子の名前がいっぱいって……。秋田の佐藤一君、嬉しいこと(ギャルアイ2ね)言ってくれるねぇ。星永あやめさん、みんなカタカナが怪しい記号に見えた末、目の痛みまで訴えとるぞ。日吉泰成君は、洗脳記号の気配まで感じているし。長一彰五君、変かな?雲丹猫さん、イカスゥ。真愚君、半端はいけない、突っ走れ。時枝るーらさん、数学と理科は取り戻すのが辛いぞ。五条君、ペンネームは、県名含めて1行に入る範囲の長さがいいなあ。ってことで、今月はここまで。お相手は、APAPAでした。
それじゃ、また来月!

今月の残念賞



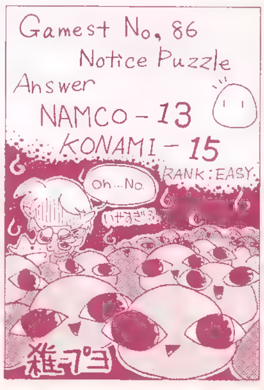
PN 笑面龍君(山形県)㊣
改造計画は、首謀者がな…。よし、ここで密かに推進しよう。



PN かきのたね君(愛知県)㊣
既に埋もれてしまった(笑)ドーラ、どこまで引っ張れる!?



PN 骨凡太君(愛知県)㊣
今回のパズル、コナミとナムコの対決と解釈する人が多かった。

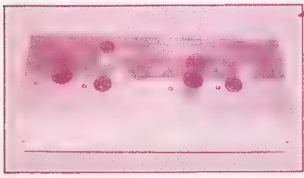


PN AKIさん(東京都)㊣
こりゃ、やだなぁ。2つや3つがくっ付いているのは、もっと…。

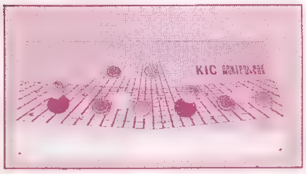


PN いつづきなかう君(静岡県)(誤)
前回は、名前違っててごめんね。(誤)なのが、なんか寂しいなぁ。

皆さんに親しまれて11年。
(株)キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が…最新、最強のマシーン。



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。



1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告

NEWゲームからレアゲームまで!!
業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

新型コンボAV
発売中!!
機能性重視
本体価格¥28,000(1年間保証)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000	大阪地区	06-455-6000
名古屋地区	052-453-6000	福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

当社のBOX番号550000と#をプッシュ

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて＝を押して下さい。」

あなたのFAX番号 市外局番-○○○○と#をプッシュ

(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ＝を、最初からやり直す場合は0・＝を、続けてご利用される場合は1・＝を押して下さい。」

#をプッシュ

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

コンボコーナーもあるヨ!! 中古基板も豊富に取揃え!! COMBO AVもデモ中!!

12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー!!

★キョーワの自信作★

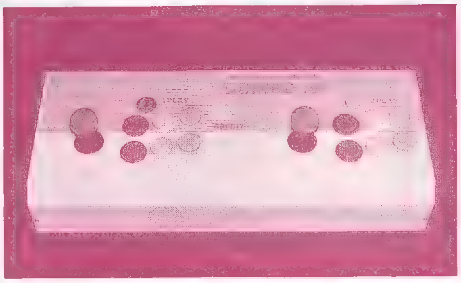
水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの■参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可



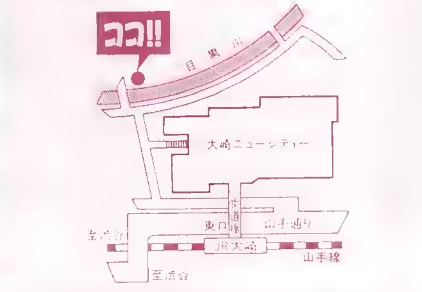
満足のいく性能で安心価格

"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……¥35,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥30,000
- ●VRタイプ(上記両方対応+RF付)……¥37,000

※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール 是非御来店下さい



〒141 東京都品川区北品川5-6-23 ☎03-3448-8070
営業時間PM1:00〜PM7:00(毎週水曜、第2・第3日曜定休)



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです!

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
C JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

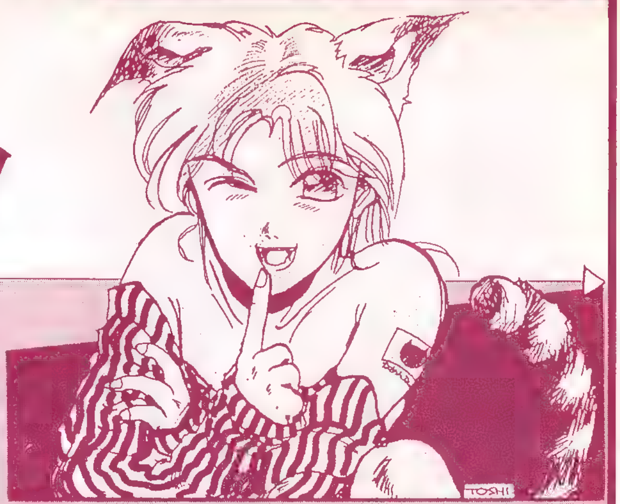
ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3448-8070(代) FAX.03-5496-1047

CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!

京都・山科に来たら寄ってね!

大型ゲーム機も有ります。
価格・在庫はTELでお願いします。



今月の超目玉商品

ストリートファイターIIダッシュターボ…………¥170,000
ストリートファイターIIダッシュ……………………¥130,000
ストリートファイターII ………………………………¥50,000
26インチセガエアロテーブル……¥50,000
(当社倉庫渡し整備なし)

あしたのジョー
アタックス
アルファクスZ
E.D.F
宇宙戦艦ゴモラ
エキサイティングサッカー
ギガス
クイズ学園パラダイス
クイズココロジー
クイズ三国志
クイズ殿様の野望
クイズハテナの大冒険
クラックス
サプライズアタック
ザ・ハスラー
スーパーフォーミュラー
ティードオフ
ハイホー
ハットリス
バンダイワ
パンクショット
フーピー
ポラックス
ランパート

以上3,000円均一!!

大型ゲーム機も多数在庫有ります。
最新基板も多数有ります。
TELくださいネ!

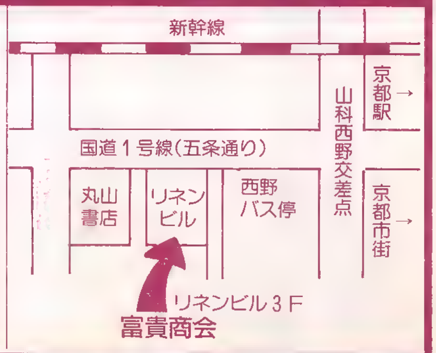
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先:京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10:00〜PM7:00
日・祝日、第2・4土曜日定休

問い合わせ歓迎!!



ソフマップなら満足できる!!

あらゆる基板を高額買取

個人ユーザーから業者の方まで
ソフマップ買取センターは
あなたのご要望にお答えします!!

一番高く買取るソフマップで、
一番得するのはあなたです。



今月のお買得ゲーム



V·SYS
F1グランプリ
ソフマップ特価¥15,000

今月のお買得ゲーム



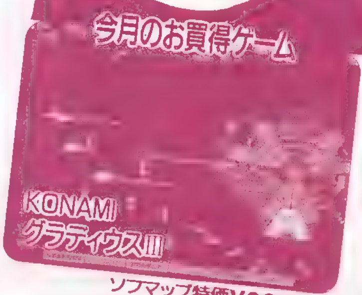
CAPCOM
ストリートファイターII
ソフマップ特価¥大特価!!

今月のお買得ゲーム



KONAMI
ドライゴン
ソフマップ特価¥26,000

今月のお買得ゲーム



KONAMI
グラディウスIII
ソフマップ特価¥23,000

今月のお買得ゲーム



CAPCOM
ファイナルファイト
ソフマップ特価¥45,000

※価格は変動することがあります。ご購入の際は電話にてご確認下さい。

買取 今月も超高額買取します!

メーカー名	商品名	高額買取金額
TAITO	ガンフロンティア	¥ 7,000
KONAMI	沙羅曼蛇	¥ 14,000
DECO	エドワードランディ	¥ 16,000
SEGA	S·D·I	¥ 16,000
CAPCOM	エグゼドエグゼス	¥ 7,000
TAITO	メタルブラック	¥ 17,000
KONAMI	悪魔城ドラキュラ	¥ 30,000
NAMCO	リブルラブル	¥ 37,000
TAITO	カダッシュ	¥ 6,000
SEGA	ゲイングランド	¥ 23,000

メーカー名	商品名	高額買取金額
IREM	クロスブレイズ	¥ 13,000
IREM	Xマルチプライ	¥ 8,000
KONAMI	恋のホットロック	¥ 26,000
CAPCOM	ガンスモーク	¥ 11,000
CAPCOM	闘いの挽歌	¥ 12,000
NAMCO	ホッピングマッピー	¥ 37,000
UPL	忍者くん阿修羅ノ章	¥ 8,000
NAMCO	ドルアーガの塔	¥ 28,000
NAMCO	イシターの復活	¥ 37,000
NAMCO	ドラゴンバスター	¥ 24,000

メーカー名	商品名	高額買取金額
NAMCO	ファイネストアワー	¥ 48,000
JALECO	ぶたさん	¥ 16,000
CAPCOM	ロストワールド	¥ 34,000
SNK	サイコソルジャー	¥ 30,000
KONAMI	ゼクセクス	¥ 23,000
DECO	ウルフファング	¥ 18,000
KONAMI	魔獣の王国	¥ 30,000
IREM	Mr.ヘリの大冒険	¥ 13,000
NAMCO	メルヘンメイズ	¥ 14,000
TAITO	プリルラ	¥ 17,000

正社員募集中

職種/(1)販売、買取スタッフ
(2)店長候補
資格/学歴不問、
年齢18才～28才
休日/完全週休2日制、
夏期・冬期休暇
勤務地/東京(秋葉原)
福利厚生/各種社会保険、
従業員持株制度

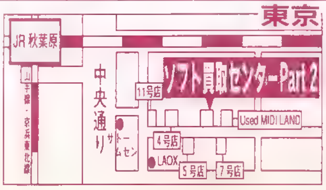
■アルバイトも
同時募集
職種/販売、買取スタッフ
資格/18才～25才
給与/時間給900円以上
お問合せは
03-3251-3000
(担当人事部)

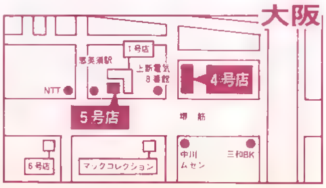
ソフマップ®

〈基板販売取扱い店〉
東京4号店 TEL 03-3253-9590
大阪4号店 TEL 06-634-5820
〈基板買取取扱い店〉
東京ソフト買取センター TEL 03-3253-0827
大阪5号店 TEL 06-634-5822

※通販買取及び通信販売は一切行っておりません。

営業時間 年中無休 平日AM11:00～PM8:00 日祝日AM10:00～PM7:00





ハイパフォーマンスキャビネット［18インチテーブル筐体スペシャルプライスにて］ついに販売!! 基板も激安！

ナムコROM
- デッドコネクション……5,000円
- 球界道中記……10,000円
- マーベルランド……5,000円
- バーニングフォース……5,000円
- ダートフォックス(Pなし)……10,000円
- 倉庫番DX……5,000円
- タンクフォース……10,000円
- Sワースタ+コスモG……20,000円
- ワルキューレの伝説……50,000円

その他ROM（ALL 5,000円均一）
- ファンタズム
- クイズHQ
- 栄光の甲子園
- ゆうゆのクイズでGO!GO!
- ルナーク
- 地球防衛軍
- ハットトリックヒーロー

アイレムPCB
- エアーデュエル……13,000円
- フック……60,000円
- メジャータイトル2……70,000円
- 剣豪……18,000円
- ガンフォース……18,000円
- アンダーカバーコップス……50,000円
- ガンホーキ……23,000円
- 迷宮島……3,000円
- ギャロップ……9,000円
- ボンバーマン……12,000円
- ビジランテ……3,000円
- トンマ……10,000円
- ボンバーマンワールド……50,000円
- ロードランナー……15,000円
- R-タイプレオ……55,000円
- アンダーカバーコップ……55,000円

SNK PCB
- ゴールドメダリスト……5,000円
- ネオ・ジオカセット（業務用）
- 龍虎の拳……8,000円
- ネオジオハードキット……138,000円（業務用）新品

カプコンPCB
- キャプテンコマンドー……70,000円
- 1942……13,000円
- ストリートファイターⅡダッシュ 160,000円
- ストリートファイターⅡ……60,000円
- ファイナルファイト……55,000円
- F-1ドリーム……8,000円
- マッドギア……8,000円
- ラストデュエル……8,000円
- 1943……13,000円
- ストⅡダッシュターボ……198,000円
- バース……80,000円
- キャデラック……238,000円
- ナイツオブザラウンド……65,000円
- ワンダー3……65,000円
- カプコンワールドⅡ……70,000円
- カプコンクイズ……各3,000円

コナミPCB
- ヘクシオン……8,000円
- バッキーオヘア……40,000円
- スーパーバスケット……5,000円
- ブラックアタック……10,000円
- ゼクセクス……25,000円
- グラディウスⅡ……28,000円
- グラディウスⅢ……23,000円
- 出たな!!ツインビー……23,000円
- パロディウスだ!……23,000円
- サプライズアタック……5,000円
- ハードパンチャー……10,000円
- メガゾーン……20,000円
- リングの王者……18,000円
- X-MEN……55,000円
- A-JAX……18,000円
- コントラ……15,000円

セガPCB
- アフターバーナーⅡCタイプ……108,000円
- コラムスⅠ……40,000円
- テトリス……23,000円
- コットン……20,000円
- ガルディア……3,000円
- アラビアン……8,000円
- スケバン雀士竜子……23,000円
- 青春スキャンダル……13,000円
- システム18……18,000円
- D.D.クルー……25,000円
- アラビアンファイト……100,000円

タイトーPCB
- 大旋風……8,000円
- 飛翔鮫……8,000円
- リングファイター……13,000円
- リベンジオブドゥ(P付)……10,000円
- 達人……15,000円
- 究極タイガー……13,000円
- チャイニーズヒーロー……5,000円
- FⅡマザー……30,000円
- パニックロード……3,000円
- 侍日本一……10,000円
- カゲキ……8,000円
- ハーレーズコメット……10,000円
- ヒット・ジ・アイス……13,000円
- ゴークス(P付)……10,000円
- スラップファイト……10,000円
- ゼロウィング……13,000円
- ベビーユニット……3,000円
- 西遊降魔録……8,000円
- ドッヂボール……3,000円
- タイガーヘリ……6,000円
- ビーチバレー……5,000円
- カダッシュ……13,000円

テクノスジャパンPCB
- ダブルドラゴン……10,000円
- ダブルドラゴンⅢ……8,000円
- ドッヂボール部……4,000円
- WWFスーパースター……10,000円
- WWFスーパースター……7,000円
- ダブルドラゴン……6,000円

テクモPCB
- 忍者竜拳伝……10,000円
- 雷牙……8,000円
- クイズココロジー……10,000円
- ブロックカーニバル……10,000円
- サンダードラゴン……10,000円
- ワールドカップ(C付)……10,000円
- ファイナルスターフォース……50,000円
- クイズDNAの反乱……5,000円

データイーストPCB
- ウルフファング……25,000円
- ザ・グレートラグタイムショー……65,000円
- ファイターズヒストリー(新)……178,000円
- タンブルポップ……10,000円
- M.N.レジスタンス(P)……13,000円
- 魔境戦士……5,000円
- 空手道……8,000円
- ワンダープラネット……5,000円
- クルードバスター……23,000円
- ファンキージェット……35,000円
- ダークシールⅠ……20,000円

ナムコPCB
- コズモギャングザパズル……28,000円
- タイズ魔Q大冒険……15,000円
- システムⅠ……10,000円
- システムⅡ……70,000円
- ワルキューレの伝説……115,000円
- ギャラクシアン……20,000円
- ローリングサンダー……20,000円
- クラックス……3,000円
- タンクフォース……18,000円
- バラデューク……18,000円
- F/A……50,000円
- ギャプラス……15,000円
- ギャラガ……30,000円
- エクスバニア……30,000円

その他PCB
- ロボキッド……8,000円
- 達人王……35,000円
- 学園パラダイス……8,000円
- 霊界導士……7,000円
- ハットリス……3,000円
- パイプドリーム……5,000円
- SDガンダム……10,000円

麻雀PCB
- 禁じられた遊び……4,000円
- 浦島麻雀……5,000円
- 占い伝説……6,000円
- グッドE雀……10,000円
- トッテもだ雀……13,000円
- 麻雀バリバリ……10,000円
- 早くやってよ、大予言……各5,000円

3,000円均一

ズームイン・革命・お嬢さん・スキャンダル麻雀・家元・キャンパスハンティング・Gメン・花とおじさん・麗妓華・アイドル・タロット麻雀・ファンクラブ・ギャル図館・実験ラブストーリー・夏物語・真由美ちゃん・麻雀学園Ⅰ、Ⅱ

トリプルウォーズⅠ、Ⅱ　各8,000円

- スーパーハングオン　ミニライドオン……18万
- ラッドモービルDX……50万
- ダライアス二画面……13万
- SCI　コックピットタイプ　18万
- ポールポジションⅡ　ハーフタイプ……10万
- ジャンケンマン(サンワイズ)　10万
- おしゃべりオーム(景品用)……7万
- フィーバーチャンス(メダル)　8万
- ウイニングDX……30万
- HOOK(フリッパー)……20万
- ターミネーターⅡ(フリッパー)……20万

あなたの求めるPCB価格を他社と比較して見て下さい。相談にのるよ!!

報! 当社の筐体は業者様（ファミコン・ビデオ店等）にも大好評をいただいております。

大手一流メーカー仕様 18インチテーブル筐体

本体価格　48,000円

中古程度良品
限定50台販売
(今月号に限り)



- ☆18インチ高解造モニター使用(新品同様)。
- ☆モニター調整の楽なメンテナンスドア。
- ☆ヘッドホン端子、音量調節OK。
- ☆コントローラーはご注文により、別途見積り致します。(SFⅡ、クイズ、麻雀パネル、三和製パネル)。

全国配送可（別料金）

- ●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
- ●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円

CITY18
60kgW・580D・720H・1000
☆モニター新品　124,000円
☆モニター中古　70,000円
コンパクトなアップライト筐体が再びカムバック材質はオールスチール製、シルバーメタリック仕上高解像も組み込めます。

T13
60kg、W・870 D・650 H・600
☆モニター新品　94,000円
☆モニター中古　50,000円
☆ストⅡ仕様　20,000円UP
●材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。●モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。●高解像モニター（新品・18インチ）も組み込めます。●さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。

NEW TYPE, BLACK FACE

新品高解像度モニター
18
25
どんなコントロールBOXでも使用できます。
専用ケーブル別売　3,000円



(ゲーセンと同じモニター)
(もちろん縦置きOK)

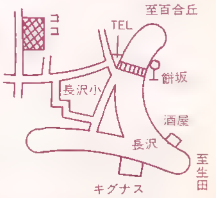
MS8−18……15.5kg　ブラックフェイス等、
54,000円　全く新しいモデルになりました。

家庭用NEO・GEO　多くのご要望にこたえ販売始めました。……**48,800円**

SUN CO., LTD.

(有) サンカンパニー

〒215　神奈川県川崎市麻生区東百合丘2−20−11
TEL044(954)9459　FAX044(966)8287



小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩3分

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京 ※ 5 — 98420	金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	料金: 払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔 — — 〕	備考
		受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

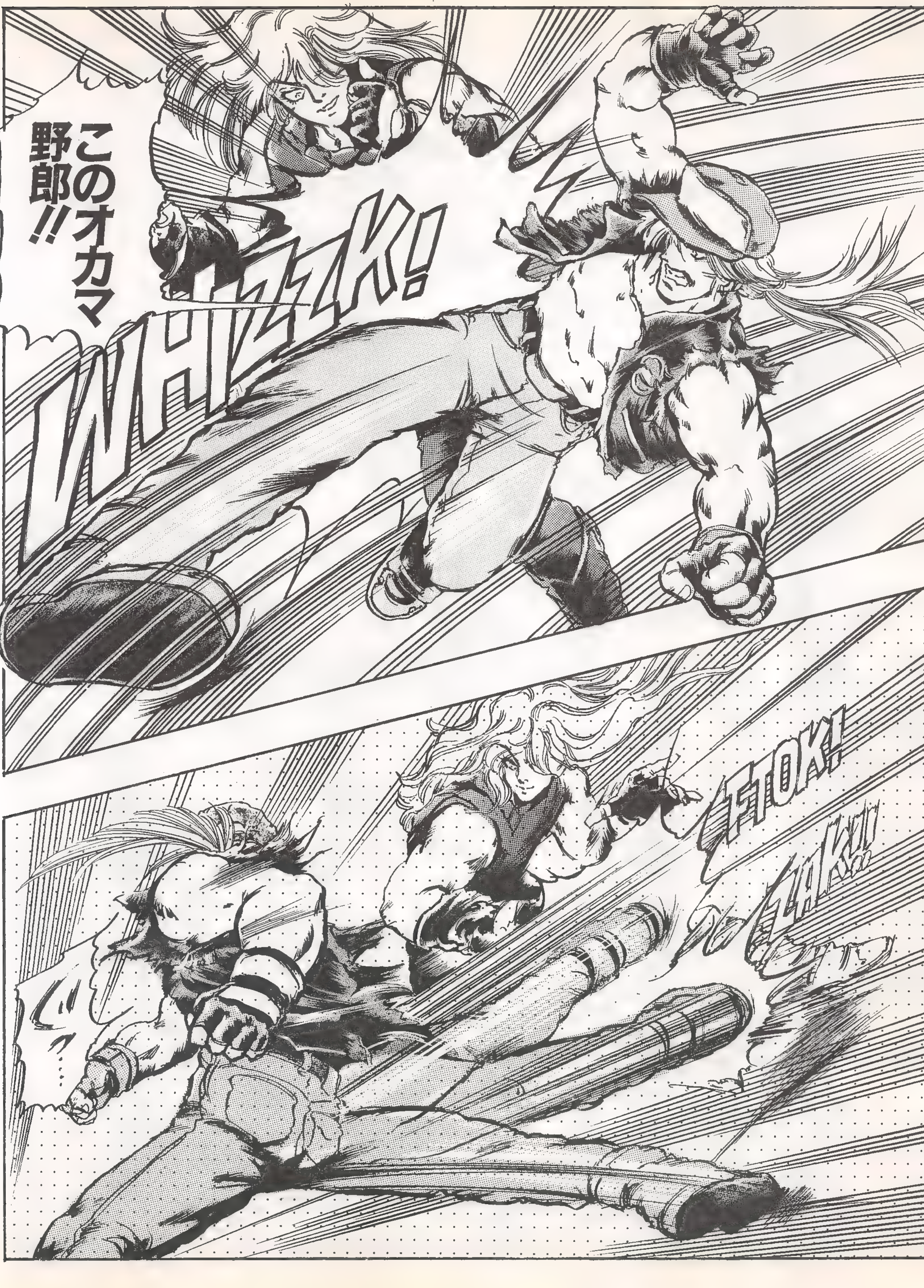
切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

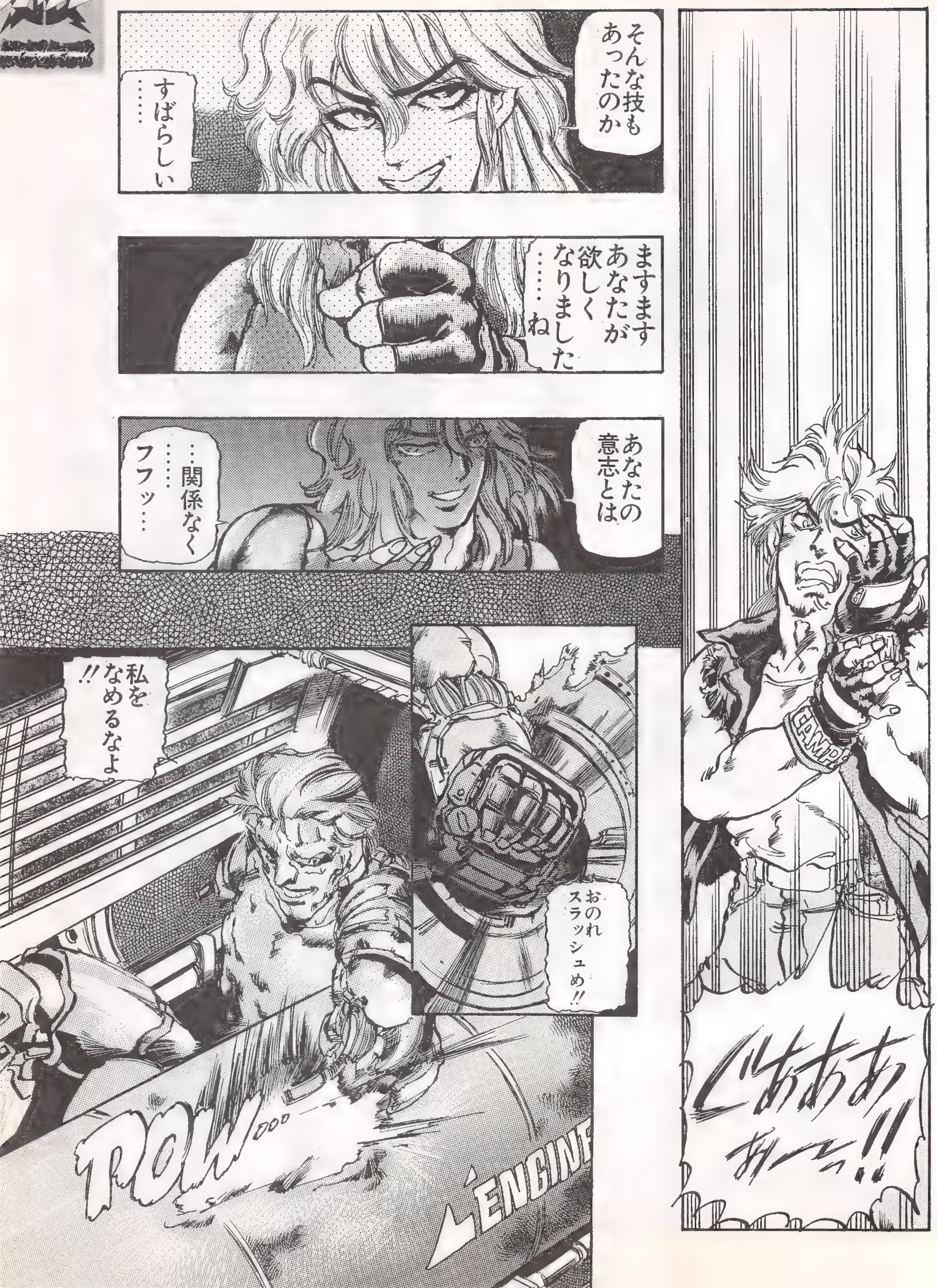
口座番号	※ 東京 ※ 5 — 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印


餓狼伝説
©1991 SNK CORP.
—新たなる闘い— 最終回
神よりも強いだぁ…
ハァ…
ァ…
ざけんじゃねーよ!!
STORY 雲緒霞
ART LEO ADVER


このオカマ野郎!!
WHIZZAK!
FTOK!
ZAK!!


どうした
サウスタウンヒーロー
私を倒したいんだろう
ハァ…ハァ…
遠慮はいらんよ
どうぞ…
ハァ…ハァ…
くっそーっ…ここまできて
今までの疲れが出たか…
こーなったらまだ未完成の技だが…
やるっきゃねーな!
いっきにカタをつけてやる…
くらえ!!


POWER GATHER!
ぐッ!!


ぐあああ
あーっ!!
そんな技もあったのか
……すばらしい
ますますあなたが欲しくなりました……ね
あなたの意志とは
…関係なく……フフッ…
おのれスラッシュめ!!
私をなめるなよ!!
TOW
ENGINE

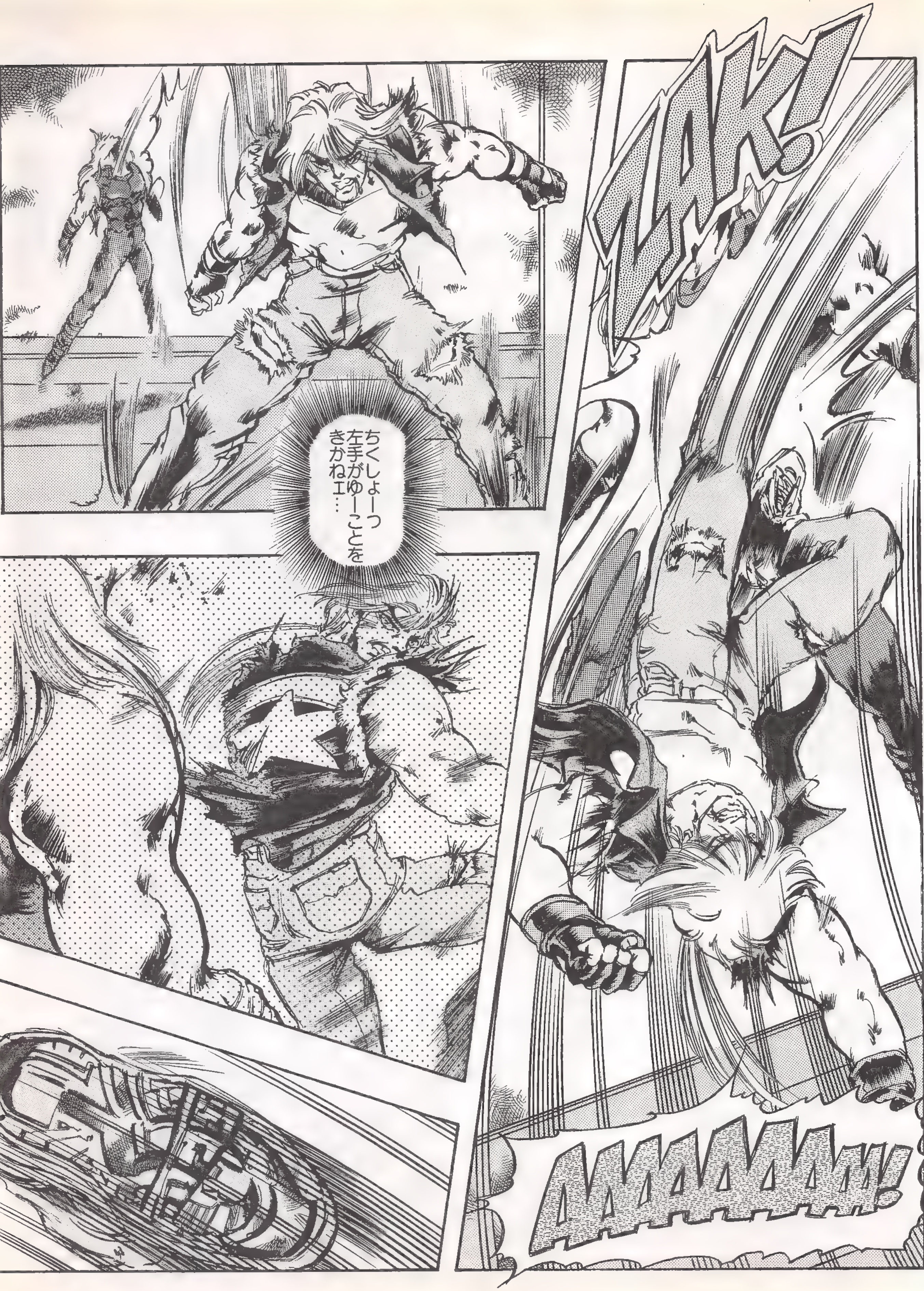


■テリー・ボガード■
喧嘩殺法とマーシャルアーツの達人。この物語の主人公。

■メディア■
サウスタウンで暮らす、話の鍵を握っている少女。17歳。

■ジョウ・ヒガシ■
ムエタイのチャンピオンで、日本人。とっても強いぞ!!

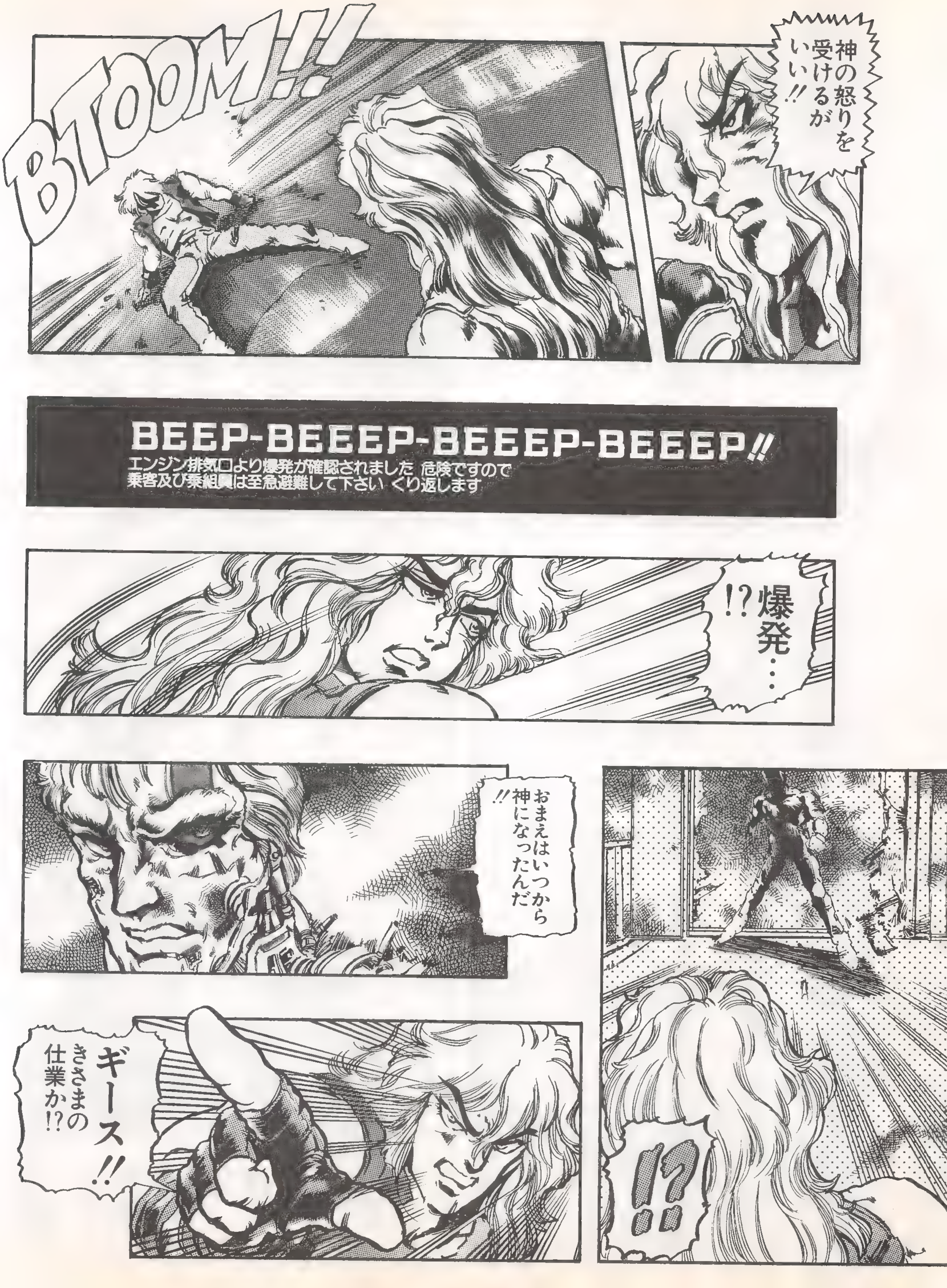
■仮面の男・ギース■
前回の大会で、テリーに敗れ死んだと思われていたが……。


ZAK!
ちくしょーっ
左手がゆーことを
きかねエ…
AAAAAAAW!



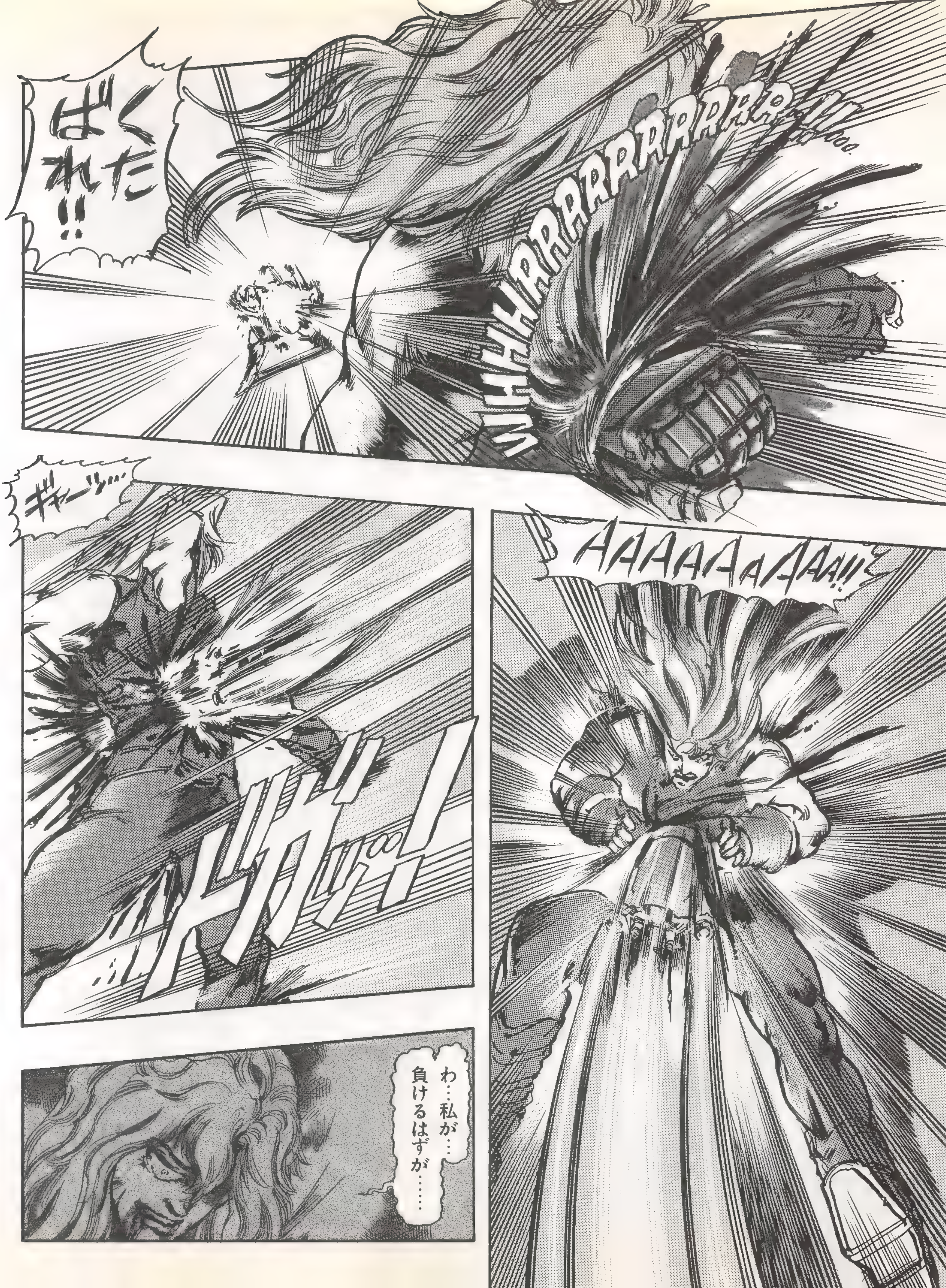
■餓狼グッズは読サビ&ゲ屋で何でもそろうぞ!!


BURN KNUCKLE!
バーン・ナックル!
ちくしょー……
テメーの技でやられるとは…
BTAM!!!
おろか者め!



神の怒りを受けるがいい!!
BTOOM!!
BEEP-BEEEP-BEEEP-BEEEP!!
エンジン排気口より爆発が確認されました 危険ですので
乗客及び乗組員は至急避難して下さい くり返します
爆発・・・!?
おまえはいつから神になったんだ!!
!?!!
ギース!!
きさまの仕業か!?


神ならばすべてをお見とおしではなかったのかな
ハハハ…まあいい教えをやろう
排気口に手榴弾を握らせたロケット・パンチを撃ちこんだんだよ!!
なんてことを…
せっかく助けてやった私に…
殺してやる!!
FUCK!

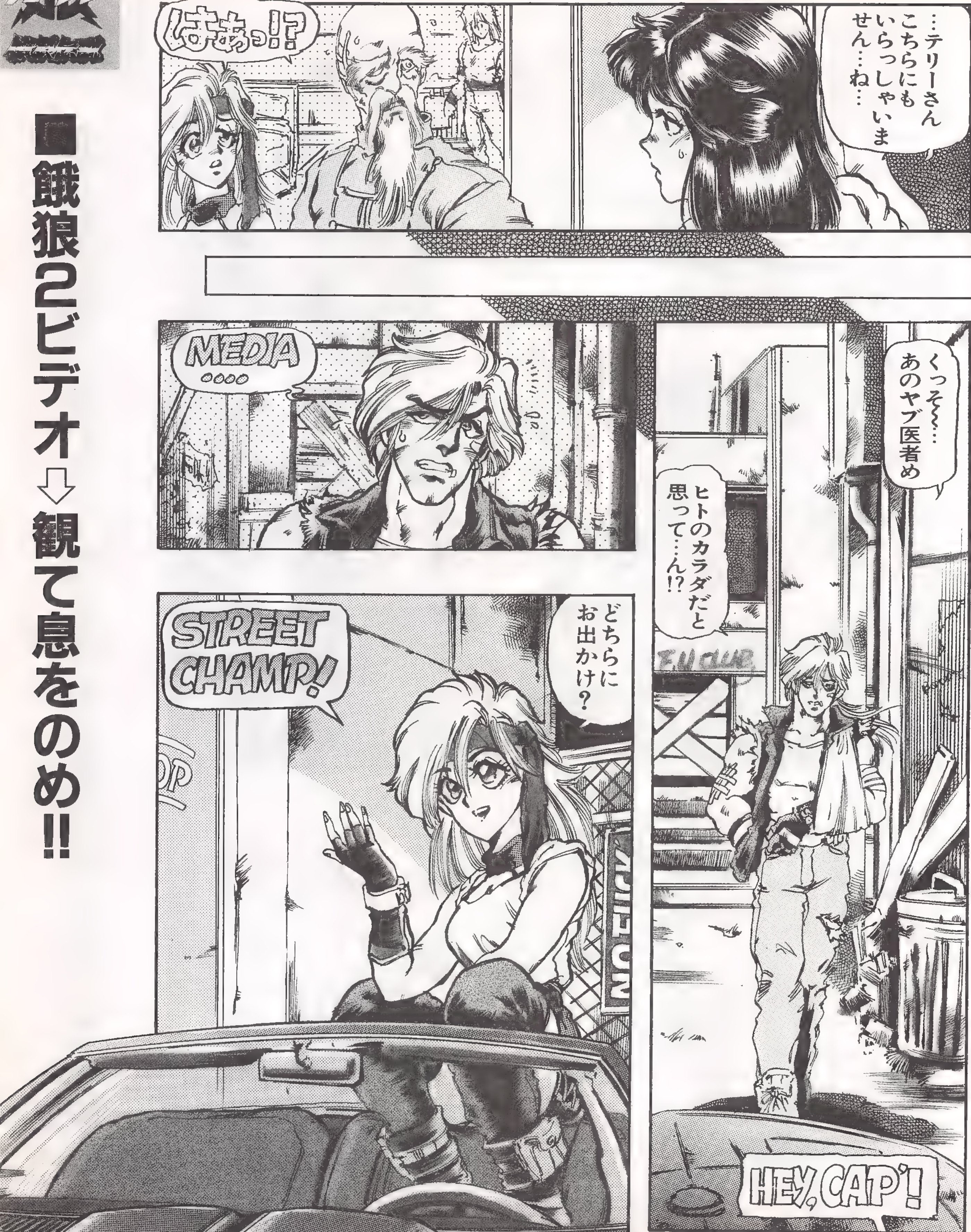

ばくれた!!
WHHHRRRRRRRRRRRR!!
ギャーッ…
ドガッ!
AAAAAAAAA!!
わ…私が…
負けるはずが……

■ゲーメスト宿命の増刊⇩餓狼伝説2は入手したか!





■餓狼伝説2はコミックゲーメストで読もう!!



CAPTAINの略だよ～ん.



正義は勝つ!!レオ・アドバ先生ありがとうございました

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

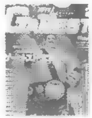
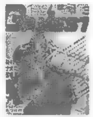
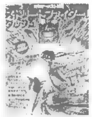
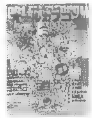
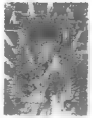
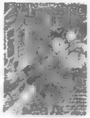
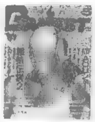
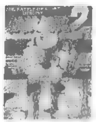
東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行
（6月号）

（ふりがな） お名前	年齢　（　　）歳 性別　（男・女）
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　　　）	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　　　）	

キリトリ線

No.38 ダライアスII 	No.39 AMショー 	No.40 クォース 	No.42 グラディウスIII 	No.44 AOUショー 
No.46 コナミ特集 	No.47 パロディウスだ! 	No.48 パロディウスだ! 	No.49 東亜プラン 	No.50 大感謝記念 
No.52 AMショー 	No.53 もしものゲーム 	No.54 ゲーメスト大賞 	No.55 ドラゴンセイバー 	No.56 SNK新時代 
No.57 AOUショー 	No.60 ベストゲーム 	No.61 ストII 	No.64 ストII増刊 	No.66 AMショー 
No.69 究極格闘野郎 	No.75 ストIIダッシュ 	No.76 ストIIダッシュ 	No.77 ダッシュ増刊 	No.78 ストIIダッシュ 
No.79 アイランド増刊 	No.80 ストIIダッシュ 	No.81 オールカプコン 	No.82 龍虎の拳 	No.83 ストIIダッシュ大会 
No.84 '92ゲーメスト大賞 	No.85 コミックゲーメスト 	No.86 餓狼伝説2 	No.87 ギャルズアイランド2 	No.88 餓狼伝説2 
No.89 コミックゲーメストVol.2 	No.90 AOUショー 	No.91 餓狼2増刊 		

キリトリ線

書店（帖合）印

部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.55	No.80
No.39	No.56	No.81
No.40	No.57	No.82
No.42	No.60	No.83
No.44	No.61	No.84
No.46	No.64	No.85
No.47	No.66	No.86
No.48	No.69	No.87
No.49	No.75	No.88
No.50	No.76	No.89
No.52	No.77	No.90
No.53	No.78	No.91
No.54	No.79	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）	No.66（'91 12月号）
No.39（'89 12月号）	No.69（'92 3月号）
No.40（'90 1月号）	No.75（'92 8月号）
No.42（'90 3月号）	No.76（'92 9月号）
No.44（'90 5月号）	No.77（ダッシュ増刊）
No.46（'90 6月号）	No.78（'92 10月号）
No.47（'90 7月号）	No.79（アイランド増刊）
No.48（'90 8月号）	No.80（'92 11月号）
No.49（'90 9月号）	No.81（オールカプコン）
No.50（'90 10月号）	No.82（'92 12月号）
No.52（'90 12月号）	No.83（'93 1月号）
No.53（'91 1月号）	No.84（'93 2月号）
No.54（'91 2月号）	No.85（コミックゲーメスト）
No.55（'91 3月号）	No.86（'93 3月号）
No.56（'91 4月号）	No.87（ギャルズアイランド2）
No.57（'91 5月号）	No.88（'93 4月号）
No.60（ザ・ベストゲーム）	No.89（コミックゲーメスト2）
No.61（'91 8月号）	No.90（'93 5月号）
No.64（ストII増刊）	No.91（餓狼2増刊）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

5月25日締切 5月26日消印有効

君こそ**ゲーメスト** ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター			
名前			
住所		電話	

スコアネーム	
点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

佐竹雅昭の 天使万歳
格闘人生相談コーナー

第９回

マケドニア！
前回はお休みでスマンかったこってス。
いや、しかしもう本当に本当に強くなってしまった佐竹雅昭はこの先どうなるのだ!!いいのか!?いいに決まってるなあ…どう考えても。
ケーロネア。



フン、フン、いい気分！

HELPの声 1

そろそろ暑い夏が近づいてきますが、夏といえば、『虫』。僕はその虫がどうしてもダメなんです。特にあの足の生えているほう、いわゆる裏側を見せられると思わず「キャーッ」と黄色い声のひとつも上げてしまいそうになります。あの黒く力強く、それでいて無駄のないテカッた体…まさに黒人ボディビルダーそのものです。もうそれを見た瞬間から僕の頭の中をボディビルダーたちが輪になって駆けめぐりだしてしまいます。どうか佐竹先生、この夏をどう乗り切ればいいのか、スーパーな知恵をこの迷える子羊に授けてください。お願いします。

（兵庫県　へちまプー）

天使の回答 1

虫が嫌いなのは君だけではないと思う。そういう私も大の苦手なのだ。ゴキブリなんかもってのほかである。

夜、家に帰り電気をつけたとき、黒いものがサッと私の横を通り過ぎ、背筋に寒気を感じた。ゴキブリとわかった時点で、すかさず新聞を片手にウリャーとたたきつけようとしたが、空振りに終わってしまい、そのままゴキブリはスルスルと台所の割れ目に入っていってしまった。しばらくしてからスルスルと出てきたのだが、新聞紙でたたきつけてつぶれたときのことを考えると気持ち悪くなってきた。

しかし、そんなことを考えても仕方ないので思い切りたたきつけて倒してやった。その後の処理はご想像におまかせしよう。

お答えします。殺虫剤を常に持っていなさい。あなたは一、二の三四郎の岩清水になるのです。



HELPの声 2

僕は真の格闘家をめざす中学生です。「クイズどんなMONだい」で佐竹さんを見てあこがれてしまいました。

しかし、僕の学校にはボクシング部も柔道部も剣道部もないのです。空手部はあるにはあるんですが、部員は少なく部室もなく廊下で練習するのがはずかしくて入れません。このような場合、どうやって強くなればいいのでしょう。教えてください。僕は強くてやさしくてかっこいい「硬派」になりたいのです。

ババババババァーーッ

（征露丸ジャンキー）

天使の回答 2

君は真の格闘家を目指すとはいい心構えである。しかしだね、「クイズどんなMONだい」を見て私にあこがれてしまうとは一体どういうことかね。

「クイズどんなMONだい」を見てあこがれるよりも、せめてビートたけしのお笑いウルトラクイズを見てあこがれてほしかった。この番組はすさまじいものであった。流血あり、死のダイビングあり、挙句の果ては大爆発まであったのだ。

まあ、それはいいとして、強くなりたかったらまず体を鍛えなさい。

私も中学生のころは、ボクシングジムとか空手道場に通いたかったが、まわりには何もなかったのでよく休み時間に腕立て伏せや腹筋をしたものだ。ときには黒板に向かって正拳をたたきつけたりもした。

まわりに何もなくても、まず若いときは基礎体力が一番。本格的な練習は高校生になってからでも遅くはないと思うよ。

破竹の勢いを感じたマスリエは大きな声でこう叫んだ。
「モスラから30円、返して〜〜〜！」
というわけで、天使万歳復活!!
春も訪れ何もかも変わってしまったこの世界に、ダルシムの呪法によって蘇った神代隼人（じんだいはやと）が拳を振った。
〝ジムケーシー!!〟

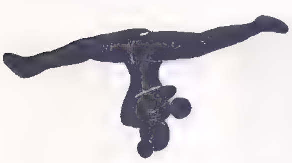
転章

さたけ　まさあき　27歳　空手家（正道会館所属）●バリバリの空手家でありながら、ほかの格闘技も積極的に吸収して最強のファイターめざし躍進中!!現在、前田日明氏のリングスに参戦してまだ見ぬ敵を追い求めている。

怪獣王子の部屋


シャープに決めるぜー

今日、4月30日はいよいよK-1グランプリだ。この戦いは私にとって最大の戦いとなるだろう。決してあなどれない相手ばかりなのだ。私はウデの1本くらいくれてやるつもりで戦場に向かうぞ。ぜひ皆様！応援のほう、よろしくお願いします！押忍!!





ポエム「メジロとメガロ」
鳥になりたい松おじ
石に当たってあぁ痛い
今日も雨がふっている
昔のあの娘はどうしてる
携帯電話がトゥルトゥルトゥル
石田えりと水前寺清子
はっきょいのこった
I♡LOVE♡佐良直美
byフーフー吉田

質問大募集中！

佐竹先生に君の悩みをバンバン送ってくれ。採用者には佐竹先生サイン入りグッズをプレゼントするぞ！
あて先→ゲーメスト編集部「天使万歳係」

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード(シール)を同封することを条件とします。

通販で本を買う人へ☆

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分からない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし差出人の(つまり君の)住所、名前を絶対に書き忘れないでね。

DOHJINコーナー

担当:APAPA

通販する人へ。重い本は、書籍小包にすると、わずかだけど送料、安くなるぞ。

ところで、このコーナーでは、ジャンル差別はしない。判断基準は本の出来が最重要だ。でも、同ジャンルが多ければ、当然、競争率は高くなる。だから載るには、抜きんでた何かがいるのだぞ。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者(団体)名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。(例「〇月号~△月号の範囲」)
⑤通販はいつまで行うか。(例「売り切れまで」)
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。5月20日までに届いたものは8月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、〇月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を(掲載はしないけど)必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込みです

OVER HEAT



団十郎組発行、B5判24頁オフ、表紙2色。「格闘ゲーム本なので、色々なゲームのマンガが入り乱れてます。全てギャグです」主に1ページギャグの連発。餓狼、WH、龍虎、ストII、FFの順に、登場頻度高し。200円の無記名小為替+175円切手にて。(〒216 神奈川県川崎市宮前区平2-12-7-101 中西 麻美)

取説をよむにょ~! 2



B-PRO発行、B5判44頁オフ、表紙カラー。「ストIIオンリーのバカ本です。なかなか切れてます」見てみると、春麗、拳、バルログ、それからダルシム以外のキャラが、ほとんどいない。6:4で女性向け。800円の無記名小為替+250円切手にて。(〒270-01 千葉県流山市長崎1丁目148 ル・アン・ドミール205 本村方「B-PRO」)

龍虎乱舞!



武本どら発行、B6判24頁コピー、表紙特殊紙。「龍虎への思いはMAX!!楽しんで作りました♪」登場は、リョウ、ロバート、ユリ、キング、ジャック。ショートギャグ集。龍虎ファンならお買い得な値段。100円の無記名小為替+120円切手にて。(〒535 大阪府旭市清水5-13-19 武政方GM係)

百裂少女伝説



ネオクルセイダーズ発行、A5判60頁オフ。「ストII中心のシリアス本ですが、それだけではありません。餓狼や龍虎もあります」ちょっとオリジナルな春麗が主人公なシリアスマンガ。もっと徹底して個人誌にしちゃったほうがいいかも。シブくてハードなファイターストーリーの気配が漂う。600円の無記名小為替で。(〒228 神奈川県座間市相模が丘1-13-30 内村昌也)

イケイケワールド2



団地妻ブラボーズ発行、B5判32頁オフ、表紙カラー。「ワールドヒーローズがめちゃくちゃ好きな人間の作った本です!どうぞよろしく!」数少ないWH本から一冊紹介。WH本はギャグものしかないのは、ゲームのせい? 500円の無記名小為替+175円切手にて。(〒114 東京都北区十条仲原2-13-6 第5富士マンション301号 岡村美里)

情熱☆熱風◎せれなーで



剣聖覇皇商会発行、B5判164頁オフ、表紙カラー。「シリアス、ギャグ、4コマ満載のストII全キャラ本」ドラゴンボールやジョジョ+ストIIのギャグがメイン。ページ数分の読みではある。1000円の無記名小為替+360円切手にて。(〒210 神奈川県川崎市川崎区中島2-19-11 高野方 是空 亨)

涙と勇気の旋律



月地シスターズ発行、A5判20頁コピー。「沙月深青のMOTHER個人誌。シリアスマンガ一本です。最後の決戦の話です」今、MOTHERのエンディングを再体験してみては? 200円の無記名小為替+175円切手にて。(〒736 広島県広島市安芸区矢野東6-34-33 荻原理恵 ㊞)

F・F・V



どらごんきっず&くらいむくえすと発行、B5版28頁オフ、表紙カラー。「何分至らない点もありますが、二人共がんばりました」ゲーム前半にネタを限定した、FFV奨励本。600円の無記名小為替で。(〒192-01 東京都八王子市下恩方町1097-1 林 直子)

世界樹 III



精霊ルビスの会発行、A5判244頁オフ、表紙カラー。「クリフトファンのクリフトファンによるクリフトファンのための(?)DQ本です」半ばオリジナルの、クリフト主人公シリアスマンガ。前作、前々作の再録を含めてるので、ストーリーの初めからちゃんと読める。1200円の無記名小為替+310円切手にて。(〒671-12 兵庫県姫路市網干区浜田491 奥ノ園文代)

夢紡ぎII

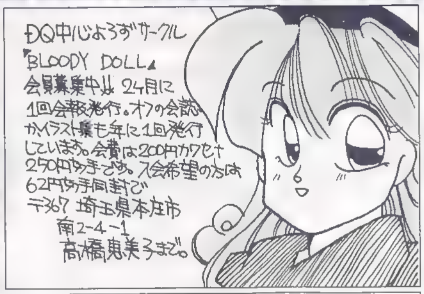


夢創庫発行、A5判116頁オフ。「オリジナルの好きな方に見ていただきたいですっ♡」ゲームでしかファンタジーに接していない人は、それ以外のファンタジーに接してみると、ゲームがさらに面白くなるぞ。これを読んで、自分の中の世界を広げよう。600円の無記名小為替+240円切手にて。(〒500 岐阜県岐阜市北一色9-19 パレ岐東201 鈴木方 上野珠理)

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また葉書の端は印刷にでないので、端5ミリ以内に住所などが書いてある葉書や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

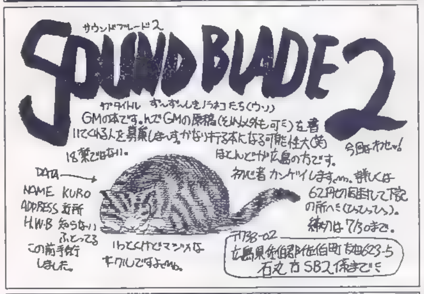
伝言板

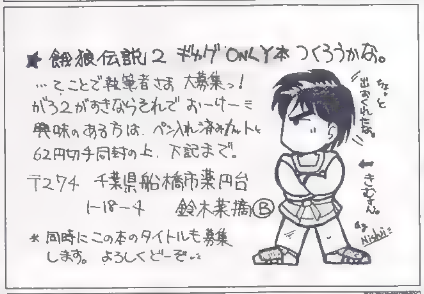




















The

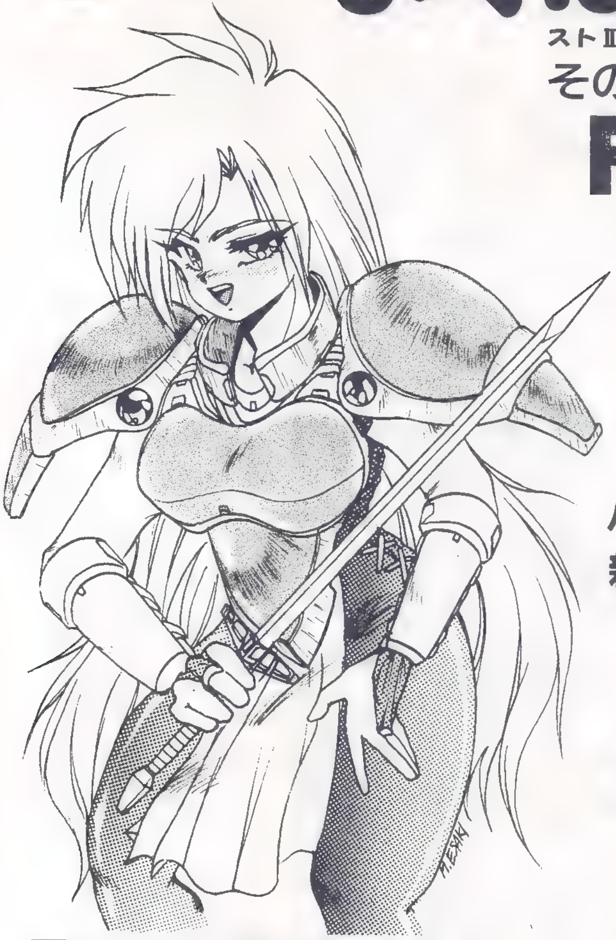
よくばり派のきみに…

ストII'からネオジオ、麻雀までこれ1台でできるっスよ!!

その名も（S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター）

MODEL: MP-92

PANA TWIN





ハッキリ言ってもう買うしかないよネ!!(笑)

パナツイン本体

新価格 ¥38,000

- ●ストII 対応ハーネス…… ¥3,000
- ●麻雀ハーネス………… ¥3,000
- ●VHFユニット……… ¥3,000
- ●RGBケーブル……… ¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

- ●スーパーファミコン用……¥8,000
- ●メガドライブ用…………¥3,000
- ●PCエンジン用…………¥3,000
- ●MSX用………………¥3,000
- ●連射基板………………¥3,000

闘いに餓えた狼達が再びやってくる!!

餓狼伝説2（Aセット）

&NEO・GEO基板とパナツインセット

価格¥178,000税込です。(限定ですのでお早めに!!)

さらにお買い上げの方に、ネオジオのカセット1本とハーネスサービスだっ!!

※ネオジオのゲームカセットは当社に選択させてもらいます。

中古基板情報はFAXで! 24時間OK!!

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000
名古屋地区	052-453-6000
大阪地区	06-455-6000
福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて[#]を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号
850000と#

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて[#]を押して下さい。」

②あなたのFAX番号
(市外局番-○○○○と#)

(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ[#]を、最初からやり直す場合は[0]・[#]を、続けてご利用される場合は[1]・[#]を押して下さい。」

③#を押す

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

PANA Custom(TM) ¥34,000

好評につき、販売開始

パナツイン兄弟機

ボディは人気のあったKIC'S-91のスタイルを採用／さらにKIC'S-91より1P、2Pの間が20mmも広がりましたので操作性がグーンとUP
※パーツ類はすべてパナツイン用を使用。高い信頼性が自慢です。

★代金引換システムでスピーディーな発送
注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律+2,000円(一部地域を除く)

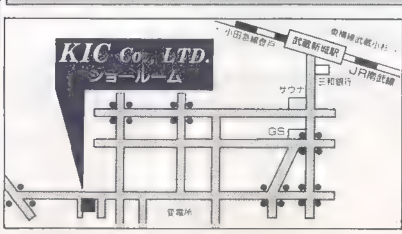
★現金書留も受け付けております
必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料(一律+500円)を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。(在庫があるものに限る)

★ゲームの基板は……。
動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショールームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店ください。

今月の目玉商品

PANA Custom(TM) トクトクセット

①コントロールBOXは…・PANAカスタム
ゲーム基板は…………ストIIダッシュ
それにハーネス付で……¥168,000
②ストIIダッシュ(ターボ)もOK/‥¥188,000
③ストIIダッシュ基板のみ………¥138,000



営業時間
AM10:00～PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅
下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橘
TEL:044-754-7594 FAX:044-754-7597

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

聞こえるか!ゲームの叫びが…キミの部屋に鳴!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 価格は毎週変動します。電話でご確認ください。 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

カプコン

- ストリートファイターⅡ'ターボ…特価
- ストリートファイターⅡダッシュ…特価
- ストリートファイターⅡ……特価
- ナイツオブザラウンド……¥55,000
- キャプテンコマンド……¥60,000
- マジックソード……¥55,000
- ワンダーⅢ……¥55,000
- ファイナルファイト……¥42,000
- USネイビー……¥48,000
- ストリートファイター……¥42,000
- ブロックブロック……¥5,000
- クイズ殿様の野望……¥5,000
- クイズ三国志……¥5,000

セガ

- ウォーリーを探せ(P付)……¥25,000
- エイリアンストーム……¥18,000
- ブロクシード……¥15,000
- レッスルウォー……¥7,000
- DDクルー……¥15,000
- サンダーフォースAC……¥9,000
- ザクソン……¥25,000
- コットン……¥25,000
- ゴールデンアックス……¥15,000
- ワンダーボーイ……¥15,000
- モータスレア……¥13,000
- クイズ廊下に立ってなさい……¥5,000
- スクランブルスピリット……¥18,000

タイトー

- 大旋風……¥4,000
- フリップル……¥2,000
- ファイティングホーク……¥4,600
- マスターオブウェポン……¥8,000
- 中華大仙……¥5,000
- 火激……¥3,000
- ニュージーランドストーリー……¥10,000
- ヘビーユニット……¥3,000
- アルカノイド(P付)……¥10,000
- ゼロウィング……¥9,000
- タイガーヘリ……¥5,000
- 鮫!鮫!鮫!……¥18,000
- 達人……¥12,000
- 究極タイガー……¥8,000
- 飛翔鮫……¥7,000
- 影の伝説……¥9,000
- ドンドコドン(サブ)……¥5,000
- デッドコネクション(サブ)……¥8,000
- クイズクエスト(サブ)……¥3,000
- クイズ捕物帳(サブ)……¥3,000

コナミ

- 出たなツインビー……¥20,000
- パロディウスだ!……¥22,000
- 忍者タートル……¥22,000
- サプライズアタック……¥5,000
- クライムファイターⅠ……¥15,000
- クライムファイターⅡ……¥45,000
- サンセットライダース……¥48,000

- トライゴン……¥22,000
- スーパーコントラ……¥20,000
- サンダークロスⅠ……¥20,000
- サンダークロスⅡ……¥20,000
- A-JAX……¥18,000
- サラマンダ……¥23,000
- グラディウス(ロムボード)……¥40,000
- グラディウスⅡ……¥28,000
- グラディウスⅢ……¥23,000
- サーカスチャーリー……¥7,000
- ファイナライザー……¥6,000

アイレム

- 最後の忍道……¥15,000
- ドラゴンブリード……¥10,000
- イメージファイト……¥10,000
- ギャロップ……¥10,000
- 大工の源さん……¥10,000
- ガンフォース……¥13,000
- サンダーブラスター……¥18,000

ナムコ

- ワルキューレの伝説(ROM)……¥52,000
- オーダリン(ROM)……¥18,000
- フェリオス(ROM)……¥30,000
- バーニングフォース(ROM)……¥5,000
- メルヘンメイズ(ROM)……¥22,000
- タンクフォース(ROM)……¥7,000
- ゼビウス……¥12,000
- ローリングサンダー……¥20,000
- ドルアガーの塔……¥43,000
- モトス……¥55,000
- フォゾン……¥55,000
- グロブダー……¥40,000
- クイズ魔Q大冒険……¥15,000
- F/A……¥29,000

テクノスジャパン

- レッスルフェスト……¥10,000
- W・ドラゴンⅡ……¥7,000
- W・ドラゴンⅢ……¥4,000
- コンバットライブス……¥5,000
- スーパースターズ……¥5,000
- 西遊降魔録……¥3,000
- ドッヂボール……¥3,000
- ザインドスリーナー……¥5,000

UPL

- シュトラール……¥15,000
- タスクフォースハリアー……¥8,000
- アークエリア……¥15,000
- アクロバットミッション……¥13,000
- ムスタング……¥15,000
- ゴモラ……¥10,000
- オメガファイター……¥7,000

データイースト

- サンダーゾーン……¥18,000
- ロボコップ……¥6,000
- エドワードランディ……¥28,000
- ダークシールⅡ……¥15,000
- ファイティングファンタジー……¥15,000

- 空牙……¥18,000
- カルノフ……¥9,000
- ドラゴン忍者……¥12,000

SNK

- 業務様ロボアーミー……¥3,000
- 〃 フットボールF……¥3,000
- 〃 餓狼伝説……¥3,000
- 〃 ワールドヒーロー……¥5,000
- 〃 龍虎の拳……¥7,000

他カセット多数

㊟業務用カセットはMVSボード(OP価格¥128,000)しか使えません。

- 原始島……¥12,000
- 航空騎兵物語……¥6,000
- ストリートスマート……¥12,000
- スカイソルジャー……¥9,000

テクモ

- サンダードラゴン……¥9,000
- 雷電……¥38,000
- ファイナルタスターフォース……¥40,000
- サンドスコーピオン……¥20,000
- ジンジンジップ……¥27,000
- STG……¥7,000
- クイズココロジー……¥10,000
- シルクワーム……¥6,000
- ジェミニウィング……¥9,000
- タンクバスターズ……¥3,000

その他

- ソニックウィングス……¥40,000
- F1グランプリⅠ……¥10,000
- F1グランプリⅡ……¥25,000
- ドギューン……¥30,000
- ボラックス……¥10,000
- ジュジュ伝説……¥7,000
- ウルトラシン……¥6,000
- SDガンダム……¥9,000
- スカイスマッシャー……¥9,000
- サンダー&ライトニング……¥5,000
- ブレイゾン……¥5,000
- スーパーフォーミラー……¥5,000
- クイズTV合衆国……¥5,000
- フービー……¥7,000
- ファンタズム……¥15,000
- ぶたさん……¥30,000
- 銀河仁侠伝……¥20,000
- 実力プロ野球……¥10,000
- ソルダム……¥20,000
- テラクレスタ……¥5,000
- テラフォース……¥7,000

麻雀

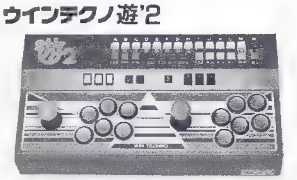
- 麻雀ファンクラブ……¥3,000
- 麻雀学園Ⅰ……¥3,000
- 麻雀学園Ⅱ……¥5,000
- 麻雀刺客……¥8,000
- ねるとん牌鯨団……¥6,000
- カメラ小僧……¥3,000
- フライデー……¥3,000

- グッどE雀……¥9,000
- 放送局……¥3,000
- レモンエンジェル……¥15,000
- 沈黙の編隊……¥6,000
- 麻雀革命……¥2,000
- レディハンター……¥2,000

下取りコーナー

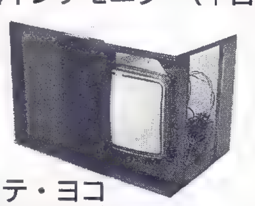
- 恋のホットロック……¥32,000
- 悪魔城ドラキュラ……¥32,000
- サイコソルジャー……¥35,000
- ぶたさん……¥20,000
- ロストワールド……相談
- リブルラブル……〃
- イシターの復活……〃
- ドルアガーの塔……〃
- ドラゴンバスター……〃
- モトス……〃
- フェリオス……〃
- ファイネストアワー……〃
- アサルト……〃
- グロブダー……〃
- メルヘンメイズ……〃

ウインテクノ遊'2



¥34,800

ハンドメイド 14インチモニター(中古)



タテ・ヨコ共用タイプ ¥30,000

株式会社
トライ

〒270千葉県松戸市新松戸南1丁目365
荒川グリーンビル205

TEL 0473-48-3880代
FAX 0473-48-3885

休日:日・祝日
営業時間:12時〜20時まで

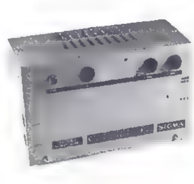


アイレム・マドンナ26インチ 特価



セガ・エアロシティ26インチ ¥240,000

シグマ電子 AV-2001、Σ6000



AV-2001……¥25,000
Σ6000……¥13,800

KIC **PANA TWIN**



PANA TWIN ¥38,000

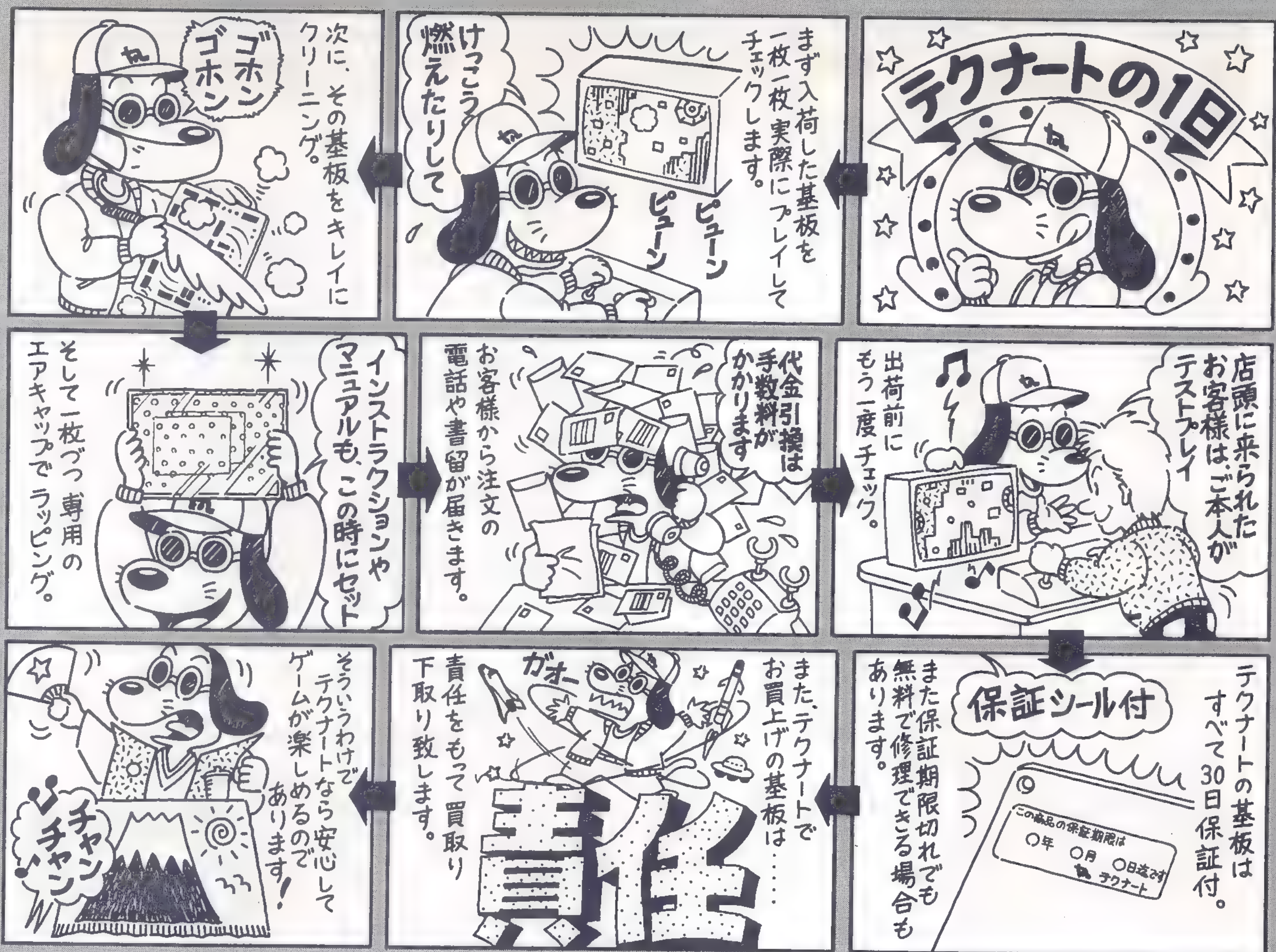
ハッピー商会 **VEGA-9000DX**



VEGA-9000DX ¥53,000

＊当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。
お支払いは現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

☆ストⅡダッシュ⇨ターボへの下取り交換受け付けます。



テクナートの1日
まず入荷した基板を一枚一枚実際にプレイしてチェックします。
けっこう燃えたりして
ピューン
ピューン
次に、その基板をキレイにクリーニング。
ゴホンゴホン
インストラクションやマニュアルも、この時にセット
そして一枚づつ専用のエアキャップでラッピング。
お客様から注文の電話や書留が届きます。
代金引換は手数料がかかります
店頭に来られたお客様は、ご本人がテストプレイ
出荷前にもう一度チェック。
テクナートの基板はすべて30日保証付。
保証シール付
また保証期限切れでも無料で修理できる場合もあります。
この商品の保証期限は
○年 ○月 ○日迄ず
テクナート
また、テクナートでお買上げの基板は……
ガオー
責任をもって買取り下取り致します。
責任
そういうわけでテクナートなら安心してゲームが楽しめるのでありますっ!
チャンチャン

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

家庭用ゲームソフト・中古基板買い取りします!

特に家庭用ネオジオソフト、スーパーファミコンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。価格は変動します。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!

在庫確認は☎で、詳しいリストは62円切手三枚同封の上下記まで請求してください。

御注文方法 在庫確認の上現金書留で御入金くださるか安全便利な代金引換システムを御利用ください。(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

イエローバッグ基板情報FAXサービス利用方法

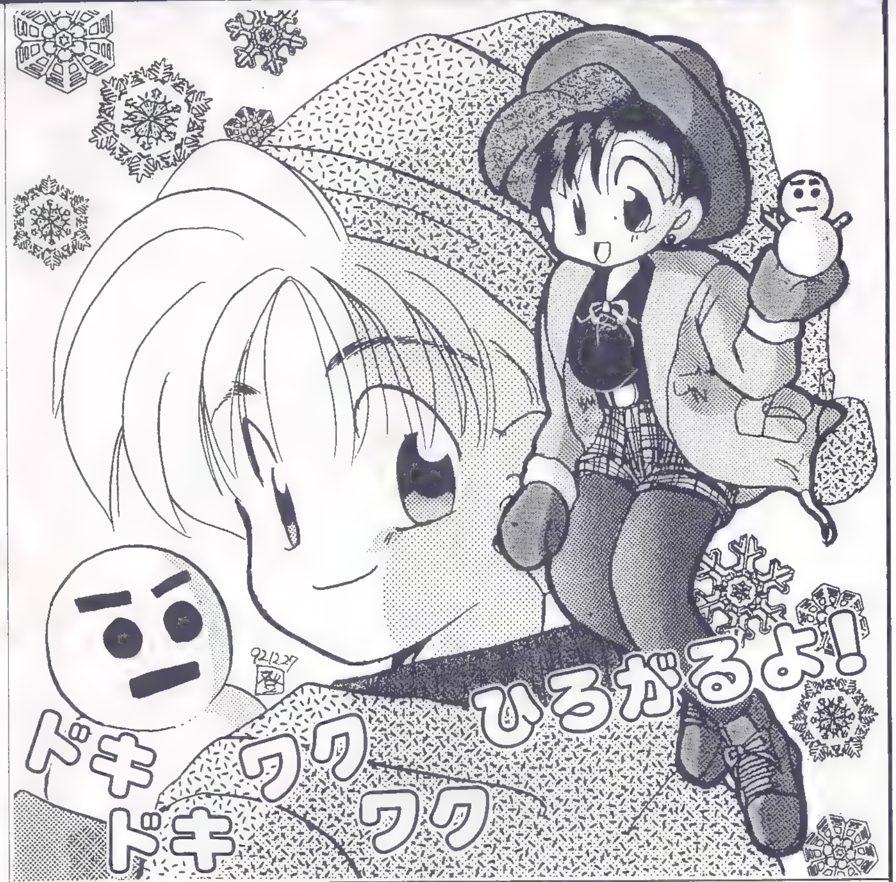
下記の4カ所の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。

東京	03−3940−6000	名古屋	052−453−6000
大阪	06−455−6000	福岡	092−482−6000

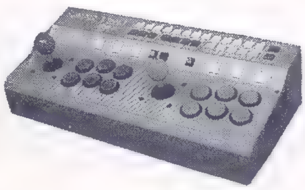
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押してください」 ➡567890#

案内「あなたのFAX番号を市街局番から押して最後に#を押してください。➡□□□□□□□□#

案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」



PANA TWIN

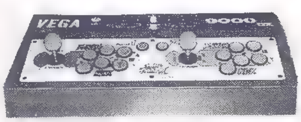


新価格で登場!

¥38000

VEGA9000DX

ストⅡダッシュターボ対応



¥53000

シグマAV-2001

¥25000



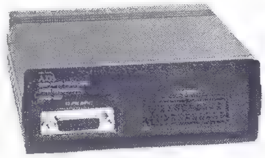
シグマ6000TB

¥13800

TM-RGBエキスパンダ2

AXIS RGBオートセレクタ(RAS-HD)

コンパクトタイプ

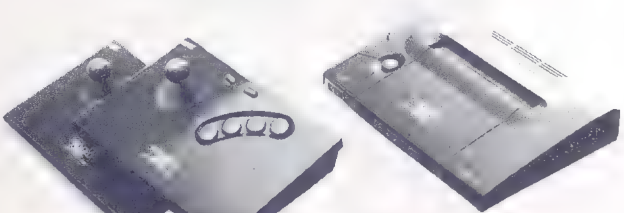


※15ピンでは同期のあわなかったRGBの映像がくっきり映ります。

RAS-HD(本体)

¥14500

ネオジオシステム



¥38800(消費税・送料込み)

本体+餓狼伝説2=¥60,000!!(税・送込)

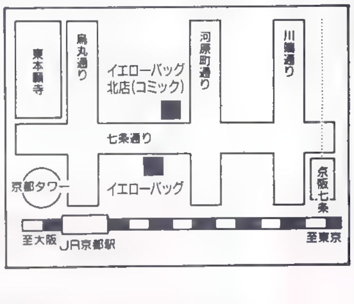
☎ 075-343-4860

FAX 075-344-0515

営業時間 AM11:30-PM21:30

年中無休 消費税は要りません。

新作基板予約受付します。



Yellow-Bag

イエローバッグ

ファミコン他家庭用ゲーム機新品中古扱っております。

〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

ぶっちぎり500人

オールカプコン増刊号発売記念

大大プレゼント

1-A ストリートファイターII基板
山本英孝君（東京都）

1-B 虎への道基板
桟敷大祐君（京都府）

1-C 戦場の狼基板
清水亮平君（群馬県）

1-D サイドアーム基板
飯田真一君（神奈川県）

1-E クイズ殿様の野望基板
菊地貴弘君（大阪府）

2 カプコンTシャツ
永沢靖啓君（北海道）
越後正一君（北海道）
加藤幸君（北海道）
近藤茂幸君（北海道）
森本浩司君（北海道）
石井政広君（北海道）
大井理君（北海道）
田沢誠君（青森県）
花立昌之君（岩手県）
渡辺能男君（岩手県）
岩田信一君（宮城県）
村上直史君（宮城県）
南条正和君（宮城県）
三浦久幸君（秋田県）
橘里史君（福島県）
長谷川志穂さん（福島県）
下園三雄君（茨城県）
高野義明君（茨城県）
斉藤純君（栃木県）
田中亨君（栃木県）
萩原悟君（群馬県）
橘克修君（埼玉県）
古川真弓さん（埼玉県）
後藤悦子さん（埼玉県）
日野栄治君（埼玉県）
山崎喬嗣君（千葉県）
篠田まゆみさん（千葉県）
松下吉伴君（千葉県）
川上亮君（千葉県）
遠藤肇君（東京都）
原由季子さん（東京都）
佐々木直彰君（東京都）
小林秀行君（東京都）
小林千尋君（東京都）
松丸健太郎君（東京都）
神宮司雄大君（東京都）
生田研一郎君（東京都）
赤木健有希君（東京都）
渡辺庸君（東京都）
東根正君（東京都）
福士隆君（東京都）
安藤正君（神奈川県）
鵜飼秀晃君（神奈川県）
吉田雅人君（神奈川県）
秋山初枝さん（神奈川県）
斉藤優君（神奈川県）
大塚善之君（神奈川県）
中村厚志君（神奈川県）
名越謙次君（神奈川県）
矢島幸仁君（神奈川県）
渋谷宏光君（長野県）
清道智成君（長野県）
西沢太智君（長野県）
渡辺弾君（長野県）
古山洋子さん（新潟県）
山田優子さん（新潟県）
小林長郎君（新潟県）
藤崎文夫君（新潟県）
瀬川晃一君（富山県）
北政幸君（石川県）
後藤陽輔君（静岡県）
高橋秀明君（静岡県）
酒井崇君（静岡県）
斉[illegible]亜希賢君（静岡県）
伊熊一隆君（愛知県）
久米康夫君（愛知県）
久保田恭光君（愛知県）
飯田宏君（愛知県）
福田貞夫君（愛知県）
上野文也君（三重県）
濱辺達哉君（三重県）
高桑由博君（滋賀県）
森野康久君（滋賀県）
高田有人君（大阪府）
細井信介君（大阪府）
三原正徳君（大阪府）
杉本昌洋君（大阪府）
中村和美君（大阪府）
入野和夫君（大阪府）
浜本高行君（大阪府）
木村貴行君（大阪府）
澤田充啓君（大阪府）
瀬戸隆介君（兵庫県）
中島洋子さん（兵庫県）
米田征彦君（奈良県）
加藤武史君（島根県）
佐藤伸江さん（岡山県）
谷典宏君（岡山県）
住友進君（徳島県）
川西辰也君（香川県）
三谷健一君（高知県）
篠原英雄君（高知県）
小出貴之君（福岡県）
長井朗君（福岡県）
野口賢一君（福岡県）
西村周公君（熊本県）
増田貴一君（熊本県）
寺司弘志君（大分県）
平識佳秋君（沖縄県）
伊東照洋君（宮崎県）

3 カプコン帽子
旭貴子さん（北海道）
吉田真君（北海道）
見上家達君（北海道）
田中学君（北海道）
土門奈生子さん（北海道）
鈴木薫君（北海道）
山本誠志君（青森県）
村井博昭君（岩手県）
只野博君（宮城県）
洞口裕樹君（宮城県）
高野和彦君（山形県）
本間茂君（山形県）
吉田仁君（福島県）
前田昭君（福島県）
木村一史君（茨城県）
漆原健雄君（栃木県）
出雲和彦君（栃木県）
石和佑介君（栃木県）
野口純君（栃木県）
井草敦君（群馬県）
岡田吉人君（群馬県）
上村修君（埼玉県）
竹原和彦君（埼玉県）
林貴之君（埼玉県）
伊藤政明君（千葉県）
宮崎浩子さん（千葉県）
三浦景子さん（千葉県）
三宅慶久君（千葉県）
山田健二君（千葉県）
斉藤大樹君（千葉県）
大久保吉男君（千葉県）
林俊也君（千葉県）
花元豊君（東京都）
岩浪正志君（東京都）
金子智紹君（東京都）
高江洲咲子さん（東京都）
三木俊洋君（東京都）
渋谷忠勝君（東京都）
小熊剛君（東京都）
小林力也君（東京都）
長沢一典君（東京都）
下島岳志君（神奈川県）
山口順君（神奈川県）
寺岡ちひろさん（神奈川県）
南まさとし君（神奈川県）
松下純君（長野県）
松島仙太郎君（長野県）
松原剛君（新潟県）
北村美康君（石川県）
宮本俊和君（富山県）
上一弘君（福井県）
浦田智幸君（岐阜県）
恩田英司君（岐阜県）
斉藤淳芳君（静岡県）
浅間裕介君（静岡県）
相川りささん（静岡県）
八木美幸さん（静岡県）
片平守彦君（静岡県）
望月謙君（静岡県）
成田英樹君（愛知県）
竹原裕貴君（愛知県）
喜多孝君（三重県）
岡山哲郎君（京都府）
外山元朗君（大阪府）
高本哲人君（大阪府）
真鍋一摩君（大阪府）
池田早人君（大阪府）
長谷晃宏君（大阪府）
田中こうじ君（大阪府）
島田陽一君（大阪府）
尾崎泰弘君（大阪府）
富田秀一君（大阪府）
岡部雄二君（兵庫県）
畑智君（兵庫県）
浜上達也君（兵庫県）
佐藤浩君（奈良県）
芝村美和さん（奈良県）
篠田隆博君（鳥取県）
福本裕和君（鳥取県）
舟木弘樹君（島根県）
磯崎裕介君（岡山県）
山川哲史君（岡山県）
種本栄三君（岡山県）
尾崎央君（岡山県）
児島賢司君（広島県）
阿武仁志君（山口県）
島本浩実君（山口県）
和食雄大君（山口県）
篠原一太君（香川県）
河村直也君（愛媛県）
東山知子さん（愛媛県）
平嶋未絵さん（福岡県）
稲富良裕君（長崎県）
明石裕一君（熊本県）
野田修平君（熊本県）
山岸大樹君（大分県）
山本智君（宮[illegible]県）
内田光俊君（鹿児島県）
儀辺毅君（沖縄県）
玉城浩人君（沖縄県）

4 カプコン開発者色紙
野呂潤一君（北海道）
菅原北斗君（宮城県）
鈴木達也君（群馬県）
宮本彩子さん（東京都）
星野直樹君（東京都）
森下菜江さん（神奈川県）
島村幸太郎君（神奈川県）
涼敬之君（富山県）
巻田和俊君（静岡県）
西博之君（岡山県）

5-A ストII最強テレカセット
吉井昭洋君（香川県）

5-B ストIIダッシュ最強テレカセット
栗野拓成君（埼玉県）

5-C 春麗テレカ、オリジナル春麗、春麗ダッシュ、見つめて春麗テレカセット
山内康之君（北海道）
吉武雄君（宮城県）
板垣孝君（福島県）
栗林稔君（埼玉県）
長島みどりさん（千葉県）
野島聡昭君（東京都）
阿部由美子さん（神奈川県）
吉田和茂君（新潟県）
浦正士君（愛知県）
斉藤謙一君（愛知県）
佐藤顕吾君（滋賀県）
松林宏城君（滋賀県）
今川華君（大阪府）
西中幸蔵君（大阪府）
高谷堅一郎君（岡山県）
長尾春義君（岡山県）
川上雅史君（高知県）
持丸修一郎君（福岡県）
濱田祐一郎君（長崎県）
池永康弘君（鹿児島県）

5-D キャプテンコマンドー、ストライダー飛竜、オリジナルストIIテレカ3枚セット
伊藤弘二君（北海道）
柴田正造君（北海道）
吉田潤也君（岩手県）
田村美晴君（秋田県）
藤田尚征君（埼玉県）
下川晴志君（東京都）
森高誠也君（東京都）
藤原育子さん（東京都）
林隆洋君（東京都）
橋詰紀彦君（長野県）
中江克行君（石川県）
吉見友貴君（愛知県）
鈴木通隆君（愛知県）
小林秀昌君（三重県）
構井竜一君（京都府）
濱鉄平君（兵庫県）
上田豊君（奈良県）
高岸幸輝君（和歌山県）
豊田貴洋君（山口県）
岩切克宣君（宮崎県）

6-A 飛竜、ハガー、ストII下敷き3枚セット
吉田智昭君（北海道）
橋本豊生君（北海道）
所知江さん（北海道）
川原輝久君（岩手県）
三浦浩幸君（宮城県）
藤田美沙子さん（福島県）
長瀬浩一君（埼玉県）
小川一浩君（千葉県）
菱沼郁実君（神奈川県）
平野良和君（長野県）
武内文子さん（新潟県）
辻和成君（福井県）
野田義紀君（愛知県）
大坪昌城君（京都府）
西本勝紀君（兵庫県）
津田政彦君（兵庫県）
持原伸哉君（和歌山県）
松田俊治君（愛媛県）
西村仁志君（愛媛県）
細木公真君（高知県）
池田大輔君（福岡県）
中村勝則君（福岡県）
山口篤君（長崎県）
五月女光一君（大分県）
宇田津智春君（宮崎県）

6-B ファイティング春麗下敷き
山内大基君（青森県）
佐々木啓治君（宮城県）
桧野典義君（宮城県）
石井秀樹君（福島県）
生駒由美子さん（茨城県）
印南伸幸君（栃木県）
荷山愛子さん（栃木県）
久保田智樹君（千葉県）
斉藤博希君（千葉県）
永野寛明君（千葉県）
遠藤豊君（東京都）
岡田竜一君（千葉県）
金子留美さん（東京都）
後藤圭一君（千葉県）
小林茂樹君（東京都）
菅野秀昭君（東京都）
土肥崇裕君（千葉県）
鈴木秀明君（東京都）
井上耕真君（神奈川県）
佐藤俊和君（神奈川県）
小川泰彦君（神奈川県）
酒井希光君（山梨県）
竹内和徳君（山梨県）
福沢力君（長野県）
小町敏隆君（新潟県）
斉藤政己君（新潟県）
濱崎麻智君（福井県）
清水慎也君（静岡県）
飯田晃士君（静岡県）
岡田克史君（愛知県）
加藤裕君（愛知県）
岩田友和君（愛知県）
山崎秀和君（愛知県）
前川恭之君（愛知県）
佐々木洋平君（静岡県）
池本健二君（滋賀県）
玉田貴寛君（大阪府）
大山孝志君（大阪府）
二宮敦君（大阪府）
片瀬清幸君（大阪府）
清水和彦君（兵庫県）
小田信治君（鳥取県）
島川穣君（広島県）
藤井奈美さん（広島県）
越智堅太君（愛媛県）
小野裕樹君（福岡県）
城島翔君（福岡県）
土生晃[illegible]君（福岡県）
穂山幸文君（福岡県）
阿蘇品彰洋君（熊本県）

6-C キャプテンコマンドー下敷き
能登谷秀樹君（北海道）
菊池一直君（岩手県）
安達裕子さん（宮城県）
藤村研太郎君（秋田県）
山崎幸司君（山形県）
佐藤大介君（茨城県）
高橋信也君（埼玉県）
佐藤かおるさん（東京都）
稲垣安仁君（岐阜県）
山田[illegible]男君（岐阜県）
片岡淳君（静岡県）
多湖あゆみさん（愛知県）
都築誠君（愛知県）
岩谷良二君（滋賀県）
伊藤嘉人君（大阪府）
井上和久君（大阪府）
影山政江さん（大阪府）
岩根正明君（大阪府）
玉野義征君（香川県）
藤本裕介君（長崎県）

6-D カプコンオリジナルストIIダッシュ下敷き
吉崎学君（北海道）
森本祐也君（岩手県）
佐藤陽平君（秋田県）
宮永匡君（茨城県）
阿部優君（埼玉県）
斉藤拓郎君（埼玉県）
浅美圭君（埼玉県）
姥貝ひとみさん（神奈川県）
渋谷朝彦君（神奈川県）
北川恵樹君（富山県）
伊藤彰活君（福井県）
吉田祐君（愛知県）
柳沢淳君（京都府）
森元[illegible]文君（大阪府）
鍋島誠悟君（大阪府）
古川真太郎君（広島県）
山田健君（広島県）
山本晋也君（愛媛県）
今屋彰仁君（宮崎県）
上村正喜君（宮崎県）

7 ストII&ストIIダッシュポスター2枚セット
高橋陽子さん（宮城県）
佐藤雅美さん（宮城県）
本間久彦君（山形県）
下山田貴光君（福島県）
鈴木広志君（栃木県）
竹内光弘君（群馬県）
永岡岳支君（埼玉県）
角田健君（千葉県）
関根幸一君（千葉県）
秋谷俊之君（東京都）
入口幸花さん（東京都）
近江真典君（神奈川県）
井口文男君（新潟県）
岡田卓君（新潟県）
大窪哲夫君（新潟県）
出口賢次君（愛知県）
川瀬尚男君（愛知県）
伊藤昌洋君（大阪府）
井澤誠君（兵庫県）
続慎也君（兵庫県）

8 ノート3冊+ポストカード5枚セット
津川和弘君（北海道）
畠山亮君（北海道）
阿部哲也君（岩手県）
加藤篤君（岩手県）
吉田喜一郎君（宮城県）
浅利徹君（秋田県）
影山淳君（福島県）
岸美恵さん（福島県）
佐藤嘉紘君（福島県）
佐藤宏美さん（福島県）
庄司哲也君（茨城県）
三本恭之君（栃木県）
石田真君（栃木県）
臼田英幸君（群馬県）
菅原政紀君（群馬県）
武原隆晃君（群馬県）
吉田みのりさん（埼玉県）
高橋和秀君（埼玉県）
高野靖弘君（埼玉県）
松岡洋高君（埼玉県）
森悠介君（埼玉県）
町田慎治君（埼玉県）
飯島淳君（埼玉県）
林佑治君（埼玉県）
鈴木賢尋君（埼玉県）
高野耕喜君（千葉県）
松島宗二郎君（千葉県）
神作正則君（千葉県）
杉田誠一君（千葉県）
飯塚聡君（千葉県）
浜田夏子さん（千葉県）
明石知子さん（千葉県）
矢島則久君（千葉県）
宮本和義君（東京都）
高梨ゆかりさん（東京都）
春日貴之君（東京都）
松原正明君（東京都）
斉藤貴志君（東京都）
斉藤望美さん（東京都）
藤本加奈子さん（東京都）
豊島弘一郎君（千葉県）
遠藤靖一君（神奈川県）
瀬原田守君（神奈川県）
相良真一郎君（神奈川県）
大原優子さん（神奈川県）
藤井真君（神奈川県）
藤中雄樹君（神奈川県）
鈴木由紀さん（神奈川県）
小林啓司君（長野県）
佐藤やよいさん（新潟県）
三浦正史君（新潟県）
竹島正浩君（富山県）
近藤義信君（石川県）
明石淳君（福井県）
浜田悟君（福井県）
河島示一君（岐阜県）
小島宇則君（岐阜県）
青木美佐子さん（岐阜県）
石川彩子さん（静岡県）
泉沢真一君（静岡県）
伊藤草一郎君（愛知県）
柿崎幸恵さん（愛知県）
森貴子さん（愛知県）
中川貴之君（愛知県）
渡辺英喜君（愛知県）
猪口輝彰君（三重県）
山本耕史君（滋賀県）
漆原初枝さん（滋賀県）
早田稔男君（京都府）
足立一人君（京都府）
田添文子さん（京都府）
二木利典君（京都府）
奥田智之君（大阪府）
岡部健太郎君（大阪府）
郷原寿恵さん（大阪府）
九里亘君（大阪府）
戸高恒子さん（大阪府）
杉原健三君（大阪府）
川渕里子さん（大阪府）
芳伸幸君（大阪府）
松岡恭子さん（兵庫県）
常澤純一君（兵庫県）
青木祥浩君（兵庫県）
日浦健二君（奈良県）
高橋留美子さん（和歌山県）
安井啓之君（岡山県）
高村英俊君（岡山県）
森明和君（広島県）
清水智成君（広島県）
竹本美香さん（広島県）
岡西健司君（香川県）
宇都宮英人君（愛媛県）
山本司君（長崎県）
高村裕介君（熊本県）
白石純一君（熊本県）
城内真紀さん（大分県）
甲斐大幹君（宮崎県）
下山英之君（鹿児島県）
篠原直樹君（鹿児島県）
大浦結花さん（沖縄県）

9-A ストIIダッシュ究極奥義編ビデオ
有島嗣樹君（東京都）
鶴巻悟君（新潟県）
中川元雄君（富山県）
河田唯君（大阪府）
江本泰隆君（福岡県）

9-B ファイナルファイトビデオ
土岐真菜美さん（北海道）
久保晶人君（埼玉県）

9-C カプコンシンドロームビデオ
坂田智也君（神奈川県）
時田卓也君（岐阜県）

9-D カプコンの歴史①ビデオ
児玉完司君（岩手県）
丸林純一君（愛知県）

9-E カプコンの歴史②ビデオ
桜井和久君（埼玉県）
日高孝洋君（京都府）

当選おめでとう

4月号プレゼント

当選者発表

1 コンパイル提供メガドライブ
藤井栄司君（東京都）
小口浩市君（長野県）

2 東亜プラン提供ドギューンビデオ
越川高光君（北海道）
山本浩市君（北海道）
三上仁詩君（北海道）
谷畠宏樹君（北海道）
相馬祐介君（岩手県）
岩住俊昭君（宮城県）
鈴木裕輔君（宮城県）
鈴木順君（宮城県）
吉田喜一郎君（宮城県）
阿部剛君（宮城県）
山本丈博君（茨城県）
山田幸治君（群馬県）
白田学君（埼玉県）
草間弘幸君（埼玉県）
山口真司君（千葉県）
平川道明君（千葉県）
長谷川真君（千葉県）
光木健吾君（千葉県）
荒井宏興君（東京都）
蒔田弘一君（東京都）
竹沢徳士君（神奈川県）
大嶋清太君（神奈川県）
渋谷宏光君（長野県）
小林貴光君（新潟県）
青柳啓一君（新潟県）
折谷浩司君（富山県）
三輪純君（岐阜県）
川村孝祐君（静岡県）
渡辺利和君（静岡県）
清水美奈さん（愛知県）
島田敦君（愛知県）
河原健司君（愛知県）
福井康仁君（愛知県）
小林孝弘君（愛知県）
君永信一君（愛知県）
野田覚君（京都府）
玉井良平君（大阪府）
馬場大輔君（大阪府）
北川雄右君（大阪府）
花野光憲君（大阪府）
堀真一君（兵庫県）
尾崎賢治君（兵庫県）
長西孝浩君（兵庫県）
松本和久君（兵庫県）
伊藤学仁君（広島県）
塩崎亮君（広島県）
宮武毅君（徳島県）
樋口聡君（香川県）
吉田光宏君（福岡県）
下路和弘君（鹿児島県）

3 セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフト
関矢高志君（千葉県）
遊橋輝明君（東京都）
北原千絵さん（神奈川県）
[illegible]岡敬晃君（愛知県）
高田雅文君（鳥取県）

4 セガ・エンタープライゼス提供メガCD用ソフト
佐藤政喜君（秋田県）
美斉津和之君（千葉県）
田村一男君（新潟県）
園田剛君（福岡県）

5 セガ・エンタープライゼス提供ゲームギア用ソフト
石井順君（埼玉県）
小出一毅君（神奈川県）
竹藤博文君（福岡県）

6 カプコン提供ストIIぬいぐるみセット
奈良綾人君（北海道）
古里薫君（青森県）
横瀬さおりさん（栃木県）
村野雅大君（東京都）
明珍英仁君（富山県）
市川浩之君（愛知県）
山口亮君（京都府）
澤田充啓君（大阪府）
堀川貴弘君（高知県）
塩川俊夫君（大分県）

7 ストIIダッシュカンペン
青木裕子さん（北海道）
越後晋君（秋田県）
山田慎悟君（静岡県）
高野憲一君（京都府）
中野智君（大阪府）

8 アイレム提供ドラゴンフライ
赤木義文君（大阪府）

9 カプコン提供スタジャンセット
L 岡見頼子さん（和歌山県）
M 中谷健一君（大阪府）
LL 安藤雄介君（大分県）

6月号プレゼント

締め切り⇨5月31日（消印有効）
ハガキ⇨42ページにあります。
当選者発表⇨8月号

4月から新しいビルに移ったゲーメスト編集部。しかしプレゼントコーナーには関係なかったのだ！

1 セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフト（各1名）



●バットマンリターンズ、バトルトード、ドラえもんの3点を各1名に。ドラえもんにはそのほかグッズがつくぞ。

2 セガ・エンタープライゼス提供ゲームギア用ソフト（各1名）



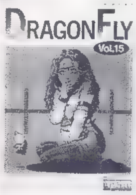
●ミッキーの魔法のクリスタル、ぷよぷよの2点を各1名に。魔導物語のキャラが良すぎる。

3 セガ・エンタープライゼス提供メガCD用ソフト（1名）



●シムアースを1名に。ヒトデに文明を持たせて世界征服をめざせ！

4 アイレム提供ドラゴンフライ（1名）



●アイレムファンクラブ会誌ドラゴンフライを1名に。アイレムの新作情報や開発裏話まで載っているスグレモノ。

5 バンプレスト提供SDガンダムネオバトリングポスター（10名）



6 ゲーメストアイランドテレカ（10名）



●現在NEWテレカを制作中。次号でその姿を載せる予定です。お楽しみに。

7 ゲーメスト怪しげ㊙生写真（10名）



●秘密。

8 ゲームシティOZ提供クラックス基板（2名）



●クラックスプレゼント復活！でも今回だけか!?

春は曙である。G. Wを目前に控え、読者諸氏には何やかやとお忙しいことと思う。が、しかし、そんな雑多な日常生活からしばし遠のき、ほのぼのと明ける春の朝を堪能してみてもらいたいものだ。心豊かに暮らしてほしい。

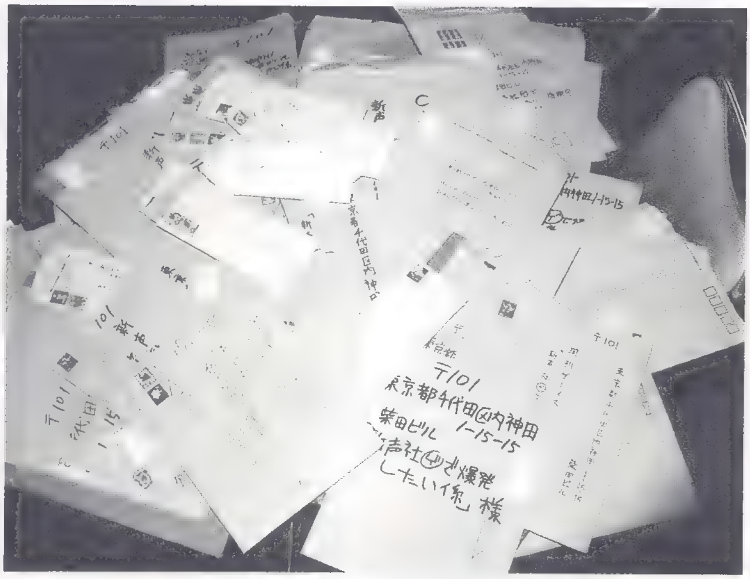
新声社・ゲで爆発したい係に爆発的応募ありがとう

ゲーメスト4月号インフォメーションにて、攻略ライターをはじめとしたゲーメストスタッフを募集したところ、多大な「ゲで爆発したい」が新声社に届いた。

もちろん届いた書類、作品のすべてに目を通し、目下検討中。

パワー溢れるアピールがガンガン送られてきたが、ああ、なんと嬉しいことか！若干名の採用ということで、送られてきたすべての人を採用することはできない。

ゲーメストは常にパワフルな人材を求めているぞ。



短期間にこれだけの応募があった。

「トーキョー・トライブ」発売！

現代の若者の理由なき暴力と絶望をテーマとした長編漫画「トーキョー・トライブ」(井上三太・著)が宝島社より発売された。

シブヤ〈SARU〉とシンヂュク〈HANDS〉、2つのチームの抗争をメインに、何も目的を持たぬ「絶望少年」と化した少年らの堕落と暴力を描いた1冊。

少々恐ろしく、怪しげな本だ。



「宝島社」より定価1100円。

インフォメーション　あさぼらけ

セガ・メガドライブにさらにコストパフォーマンスされたニューモデル登場！

セガ・エンタープライゼスより発売されているメガドライブに、さらにコストパフォーマンスされた新機種が登場したぞ。

正式名は「メガドライブ2」。新たにコストパフォーマンスされた点は、

○コストの低価格化
○ステレオ出力の標準装備
○6ボタンパッドの標準装備

といったところである（概要）。

コストダウンについては、メガドラ1の定価が2万1000円に対して、メガドラ2は定価1万2800円へと、ほぼ60％までひきさがった。

これはユーザーにとって嬉しいこと。さすがセガ・エンタープライゼスだ。

また、メガドラ2発売と同時に、サードパーティーにカプコン参入が正式に決まった。これにより、さらにメガドラのシェアがアップすることだろう。

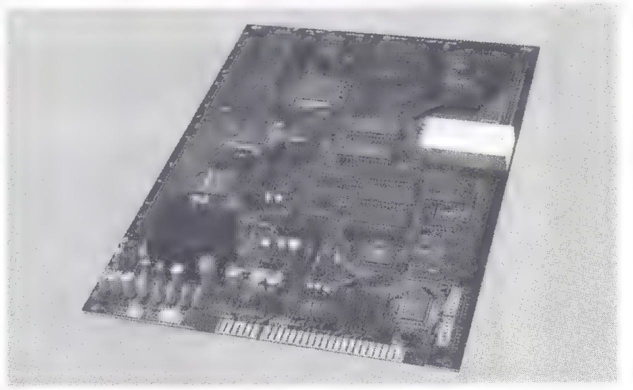
なお、メガCDのニューモデルも同時発売される。

このほかにも周辺機器が多数用意されているため、一般向けの「低価格のマルチメディア機体」が期待できそうだ。



メガドライブ2をジョイントしたメガ-CD2。

サミー工業・32ビットシステム・システムSSV発売



スーパーリアル麻雀Ⅳはこのマザーボードで登場する。

サミー工業、セタ、ビスコの3社共同開発による業務用32ビットマザーボード・システム、システムSSVが発売された。

マザーボードSSVは、発色数、多数のキャラクター表示数などの処理に優れ、拡張性が高いボードだと言える。

また、マザーボードの共同開発は業界初であり、これによって今まで3社の基板買いが、サブボードもしくはロム買いのみですむので、オペレーターや基板コレクターにはコスト的にも喜ばしいことである。

SSVの対応ソフトも3社にて「SR麻雀PⅣ」など年間10本以上の発売予定があり、バラエティに富んだソフトの供給が期待できそう。

すばらしい本屋さん34軒

ゲーメストのバックナンバーがほしいけどどうしたら手に入るのかわからない人！ 待ってます!!

5月1日～6日（ゴールデンウィーク）餓狼伝説2増刊記念フェア！ すてきなプレゼント!!

今月のゲーメストてんこもり店

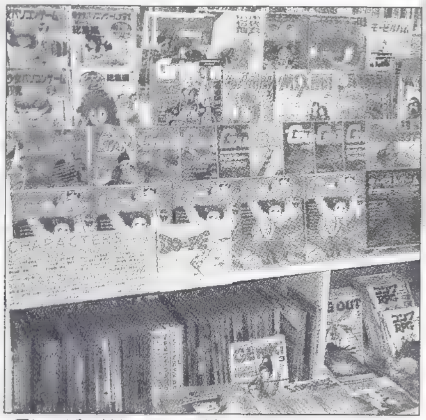
●秋田市 ブックスコロナ

秋田のゲーマー・アニメファン御用達書店ブックスコロナです。小さな店ですがゲーム・アニメ関連書は他店に置いていない書籍でいっぱいです。

中でもゲーメスト・バックナンバーは人気が高く、市内・県内はもとより、県外からも問い合わせが多く嬉しい悲鳴といったところです。

場所は、国道13号から市内に入るバイパス（横山金足線）沿いで近くには秋田経済法科大学があります。

お客様は9割以上が大学生以下の若い方ばかりですので、皆様もお気軽にご来店ください。お待ちしています。



目いっぱい並んでいる、ゲーメストバックナンバー

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

月刊ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

東北地方

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜１－12－８
☎0188－33－3105

関東地方

●好文堂書店
栃木県真岡市台町4165－２
☎0285－82－2061

●アルファースポット
群馬県太田市石原473－１
☎0276－46－8836

●文真同書店緑町店
群馬県高崎市緑町４－７－５
☎0273－63－5961

●辰正堂書店
千葉県松戸市松戸1181ボックスビル６Ｆ
☎0473－64－7997

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所６－12
☎0436－43－0979

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町１－21
☎03－3294－0011

●田無書店
東京都田無市本町４－２－11
エンジョイライフオリエス２Ｆ
☎0424－66－0361

●福家書店町田店
東京都町田市原町田６－13－20
☎0427－25－2132

●まんが王八王子店
東京都八王子市東町４－６
☎0426－45－9121

●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町１－27
☎0468－22－2224

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463－73－5521

●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466－25－6316

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町２－22－29
☎0256－35－6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台５－22－10
☎053－454－7898

●ゲームインプリンス（ゲームンセンター）
静岡県清水市天神町１－２－６
☎0543－64－8012

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸１－４－18
☎053－473－2232

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町７－７
☎052－832－8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須３－10－16
☎052－251－8334

●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山３－25－６
☎052－732－3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052－771－5208

●ビレッジ・バンガード
愛知県名古屋市天白区植田西１－515
☎052－805－2535

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池３－11－13
☎0587－32－5185

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075－221－0280

●ミハル書房
大阪府大阪市花区春日出北２－７－18
☎06－461－2321

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722－29－3398

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通３－４－６
☎0722－45－4152

●ブックストールパイン
大阪府堺市錦之町東２－１－16
☎0722－24－4184

●駸々堂奈良西大寺店
奈良県奈良市西大寺栄町
３－20ポポロ１Ｆ
☎0742－35－2529

●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷山郡柏原町南多田141
☎　0795－72－2171

中国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30－１
☎0849－23－9434

●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625－２
☎086－276－8454

九州地方

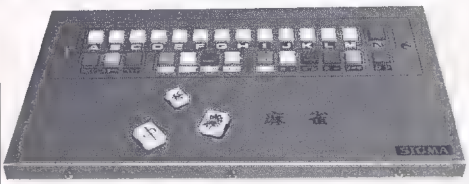
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神１－11－11
天神コアビルＢ１Ｆ
☎092－721－8267

●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央２－25緒方ビル２Ｆ
☎09302－５－7335

Bookstore LIST

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-2001

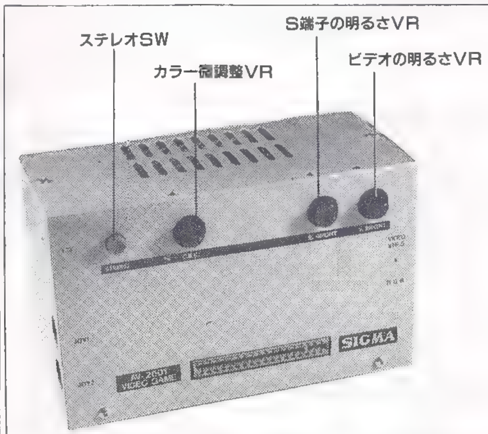
音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　￥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(3323)5524／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641



型番AV-2001 ￥25,000 付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

別売コード	
RGB21コード	￥3,500
S端子コード	￥2,500
VHFコード	￥2,000

* AV-2001をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のΣ-2200と接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)
* ソケットの配線はSAM規格

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応



S-9用
Σ-2200用
Σ-6000用
別売コード



* スーパーFコン用コード(型番コードSF)￥4,000
* メガドライブ用コード(型番コードMD)·￥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)·￥2,000
* マスターシステム&マークIII用コード(型番コードMM)…￥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……￥1,500
* AV2001用コード(型番コードAS)……￥2,500

Σ-6000TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでスーパーFコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	￥3,500
●コナミ用	￥3,500
●システムⅠ用	￥3,500
●システムⅡ用	近日発売予定

注意；AV-2001しか使用できません。以前発売の製品には対応していません。

4人用ハーネスを特注でつくります
質問、詳しい事、ご注文等は電話で!

スーパーFコン用コード



型番コードSF　￥4,000

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は
一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日 **日曜・祝日**	**在庫2000枚!** **とにかくTELだ!**	(電話受付時間)	AM9時~PM12時 PM 1時~PM6時	☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000~¥30,000の基板(一例)

SDガンダム	タンブルポップ
ウルトラマンクラブ	出たな!!ツインビー
魔法警備隊ガンホーキ	グラディウスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
ブレイゾン	エクスバニア
クイズTV合衆国Q&Q	ネオジオカセット(業務用)
RタイプⅠ・Ⅱ	ソルダム
クイズDNAの反乱	ダークシールⅠ・Ⅱ

¥31,000以上の基板(一例)

ストリートファイターⅡダッシュターボ	コズモ・ギャング・ザ・パズル
メジャータイトル2	ナイツ オブ ザ ラウンド
ぷよぷよ	セイブカップサッカー
達人王	ネオジオ基板(業務用)
カプコンワールド2	ダイエットゴーゴー
ガンボール	マクロス
ボンバーマン2	ブランディア
ザ・グレイトラグタイムショー	ポケットギャルDX
ファイナルロマンス	ドギューン
富士山バスター	Rタイプレオ
ワールドスタジアム'92激闘編	雷電
ソニックウィングス	ファイナルスターフォース
スカッシュ	アンダーカバーコップス
天地を喰らうⅠ・Ⅱ	F/A

中古18インチテーブル筐体(業務用)
¥30,900(送料・税込)

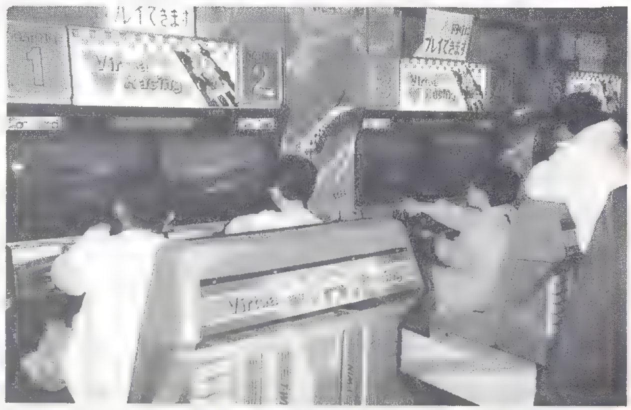
- ●パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
- ●木製 ●JAMMA規格
- ●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮下さい。

中古大型機も販売!!
300坪の倉庫にいっぱいあるヨ。

➡ **ご注文は**必ずお電話でお願いします。

- ●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
- ●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡ **割引券をもらって得しちゃおう**
中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。





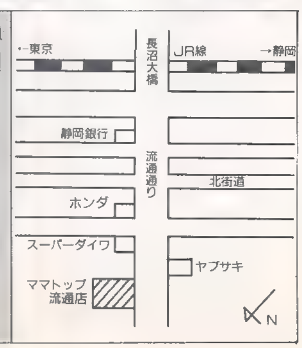
通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は62円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

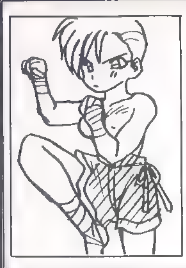
〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
WIN店
営業時間は全店共通
AM9時~PM12時
ゲームコーナーは
年中無休



めざせ ハイスコア!!

さあ、ゴールデンウィーク突入だあーっ！ 渋滞で嫌な思いなんてしないですいているゲームセンターで遊びまくろう！ 5日もあるので、1つぐらいクリアしてみよっと。



（長野県 てしがなさん）

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=0（14）

山形県米沢市中央1—14—12セントラルビル1F ☎(0238)21—1864

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	VV	2,683,200	BCF	すべてノーマル 設定 97%
2	ダークエッジ	206,100	ZZL	1コインALL ジーニィ
3	牌砦	742,100	あうう社長(ふ)	1面スタート 1コイン6面
4	コズモギャングザパズル	7,199,345	KZY	COSMO3462 LV.352
5	ミスティックウォリアーズ(ブラッド)	348,790	ニューロひろし うなぎ屋ふぃーっしゅ	1コイン7面
6	天地を喰らうII (張飛)	2,476,350	一休 LOVEみきじ	1コンALL
7	餓狼伝説2 (ビックベア)	1,424,500	OAG^{2}—ORE(邪)	1コインALL P×23
8	バース(連)(溜)	8,622,100	NOP—CPS(み)	1コインALL 残=0
9	メタルブラック(連)	586,070	NOP—MID(K)(C)	1コインALL
10	ガンフロンティア(連)	1,077,850	SYN	1コインALL 残=0

プレイシティキャロット八戸店 ☆=0（4）

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44—8580

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ナックルヘッズ (ロブ・ビンセント)	279,800	石橋(石)!!	9面
2	ナックルヘッズ (クリスティン・ミャオ)	233,000	このゲームは好みがはっきりと別れるだろう	6面
3	ナックルヘッズ (グレゴリーダレル)	288,800	CAB(石)	8面
4	ストリートファイターII' ターボ(E・本田)	592,000	アベンジャー男 デビル北川	ALL
5	ストリートファイターII' ターボ(春麗)	962,200	穴ウメ太郎	ALL
6	ストリートファイターII' ターボ(ザンギエフ)	1,227,800	行方不明中DCMM	ALL
7	餓狼伝説2	706,000	OAG^{2}—ORA(修)	ALL キム使用
8	コズモギャングザパズル	9,171,083	「ご安全に」 高橋珠美でございます	100万なし
9	F/A(ストレート)	1,812,200	穴ウメ次郎	ALL残3 GR—5
10	F/A(セミオート)	1,897,700	穴ウメ三郎	ALL威4 F/A18E

プレイシティキャロット旭川店 ☆=0（15）

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23—3245

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1,510,300	SHADOW	ガイル ALL 13—6—2
2	ストリートファイターII' ターボ	1,437,500	SHADOW	バルログ ALL 14—5—2
3	ストリートファイターII' ターボ	1,421,700	SHADOW	春麗 ALL 11—6—2
4	餓狼伝説2	1,396,100	SHADOW	ビックベアALL P×21
5	餓狼伝説2	1,383,100	SHADOW ひよこ	キム・カッファン ALL P×21
6	餓狼伝説2	1,302,600	ウッキーD・S	チンシンザン ALL
7	餓狼伝説2	1,294,700	SHADOW	山田十兵衛ALL P×21
8	餓狼伝説2	1,233,700	SHADOW	不知火舞 ALL P×18
9	餓狼伝説2	1,139,100	HOUND DOG	テリーボガード ALL
10	餓狼伝説2	1,127,400	M・Y	アンディボガード ALL

ファミリーランドカーニバル ☆=0（3）

福島県会津若松市中町3—53 ☎(0242)27—2236

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1,511,400	CKの逆襲by	ケン
2	ストリートファイターII' ターボ	1,338,400	星雅人 やったぜ!!	ザンギエフ
3	ストリートファイターII' ターボ	778,500	ウソツキ 手下！	ベガ
4	ストリートファイターII' ターボ	1,288,100	やったぜ!!by佐々木	リュウ
5	ストリートファイターII' ターボ	1,187,300	アレッサンドロスジュン	ブランカ
6	ストリートファイターII' ターボ	1,141,500	ザコに用はネエ！ 手下!!お前の事だTKS	サガット
7	ストリートファイターII' ターボ	955,200	ガイル強し!!(マ)	ガイル
8	ストリートファイターII' ターボ	943,700	やっぱCOM強いっす	バルログ
9	ストリートファイターII' ターボ	847,100	北野さんを守る会会長	バイソン
10	ストリートファイターII' ターボ	758,000	やっぱりチュンリがいい	E・本田

ゲームコーナーロム ☆=0（2）

宮城県仙台市太白区向山2—2—17 ☎(022)262—9065

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2 (ビックベア)	1,177,800	OAG^{2}〜ヨガの穴 No8—ORE	ラスト・クラウザー
2	餓狼伝説2 (テリーボガード)	380,100	エスパシ夫 悪^{2}	ALL P×2
3	龍虎の拳 (RYO)	881,700	ネオジオゲーマー ORE(邪)	ALL P×14
4	R—TYPE LEO	1,008,130	OMI	6面ボス
5	ドギューン!!	16—2	Y. S.	
6	トライゴン	1,305,860	M. HULOT	2周目5面
7	パックマニア	593,690	OMI	9面
8	ファイターズヒストリー	本日入荷		
9	ナックスヘッズ	ハイスコア申請	お待ちしております	
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1（11）

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813—6025

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2 (ビック)Ⓐ+Ⓑ、Ⓒ+Ⓓ	1,445,500	HU—FE—DMRDE	ALL P×23 D×2
2	餓狼伝説2 (キム)Ⓐ+Ⓑ、Ⓒ+Ⓓ	1,431,300	HU—FE—DMRDE	ALL P×21 D×3
3	餓狼伝説2 (テリー)Ⓐ+Ⓑ、Ⓒ+Ⓓ	1,319,200	TTC	ALL P×21
4	餓狼伝説2 (不知火)	1,110,400	HU—FE—DMRDE	ALL P×17
5	餓狼伝説2 (山田)	1,223,400	HU—FE—DMRDE	ALL P×19
6	餓狼伝説2 (ヒガシ)	893,400	HU—FE—DMRDE	ALL P×15
7	餓狼伝説2 (チン)	866,500	HU—FE—DMRDE	ALL P×12
8	ストリートファイターII' ターボ(ケン)	1,209,900	がく	ALL (爪)0 2—2—2
9	ストリートファイターII' ターボ(ダルシム)	1,135,400	HU—FE—DMRDE	ALL ○爪3 9—4—1
10	天地を喰らうII (趙雲)(連)・(必)・(溜)	3,038,050	あつし	ALL 残0

JOYCOM'S ☆=0（5）

福島県いわき市平字白銀町1—4 ☎(0246)23—2965

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2 (アンディ・ボガード)	1,520,900	相性ナシ(大)SIM—A (しゃがみアッパー)	ALL Ⓟ×ALL (連)
2	餓狼伝説2 (キム・カッファン)	1,474,700	やっぱ美菜子ちゃんだよなDEUS—YMT	ALL Ⓟ×22
3	餓狼伝説2 (ビッグ・ベア)	1,463,000	気合負け！引退希望 F'ETU	ALL Ⓟ×23 (連)
4	餓狼伝説2 (不知火舞)	1,432,100	ふううーふううーふううーふううーふううー	ALL Ⓟ×23 (連)
5	ストリートファイターII' ターボ(ケン)	1,612,200	対戦台はつらいよ NONKI	ALL Ⓟ×22 来月に期待しろ
6	ストリートファイターII' ターボ(ダルシム)	1,442,000	3年生になっても新星 F'—YM. T	ALL Ⓟ×20 タルミス
7	クイズ 学問ノススメ	1,756	しょせんは運まかせ！ F'—ETU	ALL 来月限界？ムリ
8	R—TYPE LEO	5,730,810	ハングリー精神で勝負 EIT	ALL (連) 残×4
9	コズモギャング・ザ・パズル	9,783,926	DEUS—LI	L487 コズモ5303
10	ストリートファイターII' (ダルシム)	1,415,300	埼玉へ行ってもがんばれ！ F'—YM. T	論外 以上全機種ノーマル設定です

ゲームランドキンコンカン&ドリーム ☆=0（8）

宮城県仙台市太白区土樋45—3 ☎(022)968—9498

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	サイバトラー	1,726,910	(ヘ)	ALL
2	ワールドヒーローズ	2,376,900	(ヘ)	ジャンヌ ALL ALLパ
3	ガンネイル			
4	餓狼伝説2	1,295,600	OAG^{2}—ORE(邪)	BIG BEAR ALL P×21
5	達人王	1,779,170	飯塚FX	2—2
6	ストリートファイターII' ターボ	1,243,000	(連)なし激ムズORE(邪)	ALL ブランカ
7				
8				
9				
10				

NTK 2店合同 ☆=0（17）

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33—2271

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリー (レイ・マクドガル)	955,300	犬黒—INU	ノーマル 1コイン ALL
2	ファイターズヒストリー (リュウ・フェイリン)	946,000	犬黒—INU	ノーマル 1コイン ALL
3	ファイターズヒストリー (カノウ・リョウコ)	1,189,200	犬黒—INU	ノーマル 1コイン ALL
4	ファイターズヒストリー (マートロック・ジェイド)	907,400	前原さん (GUILEおぢさん)	ノーマル 1コイン ALL
5	ファイターズヒストリー (サムチャイ・トムヤンクン)	1,072,200	犬黒—INU	ノーマル 1コイン ALL
6	ファイターズヒストリー (リー・ディエンドー)	868,200	犬黒—INU	1コイン ALL
7	ファイターズヒストリー (ミゾグチ・マコト)	803,700	犬黒—INU	ノーマル 1コイン ALL
8	ファイターズヒストリー (ジャン・ピエール)	866,900	犬黒—INU	ノーマル 1コイン ALL
9	ファイターズヒストリー (マーストリウス)	1,006,200	犬黒—INU	ノーマル 11面
10	VV	980,250	AVG—WAR	ノーマル 55% 4面 ボス

ハイテクセガ高崎 ☆=10（171）

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25—1972

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	サイバトラー ((連)なし)	2,277,200	ESSAY—MYK	ALL 「豚の餌スコア」
2	ミスティックウォリアーズ (ブラッド)	866,350	ESSAY(秘)新命明	ALL 残0 (連) 「極楽往生」
3	ダークエッジ (サッド (連)付き)	387,800	ESSAY — CSD — 槐 ASH	ALL Ⓟ×5 発売Ver
4	ダークエッジ (M.E.K (連)付き)	307,800	いせえび勘太	ALL 10万×1発売Ver
5	戦国伝承2	606,750	GACHAPIN(四)	ALL (連) 限界点？
6	戦国伝承2	606,750	ESSAY—Mig—空生透	ALL (連)
7	天地を喰らうII (魏延 (連)(必)付き)	4,020,700	CYCLONE—NEC	ALL 残0
8	ぷよぷよ	956,771	INΣ—UYK	ALL
9	富士山バスター (歌舞伎 (連)(必)付き)	1,220,100	ESSAY—ABN(母)	ALL Ⓟ×17 Ⓓ×5
10	デザートブレイカー (墓幻蔵(連)(必)付き)	932,050	ESSAY(秘)新命明	ALL 391秒穧 残002秒

ゲームランドアタック ☆=0（1）

宮城県仙台市宮城野区萩野町4—5—41 ☎(022)235—8794

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(リュウ)	1,452,700	九十九	1コイン ALL P×23
2	ストリートファイターII' ターボ(ブランカ)	1,190,300	九十九	1コイン ALL
3	ストリートファイターII' ターボ(サガット)	1,209,700	九十九	
4	ストリートファイターII' ターボ(春麗)	1,096,100	九十九	
5	餓狼伝説2	714,500	RRR	ビックベア
6	天地を喰らうII	2,637,100	ミカンセイジン計画	1コインALL 関羽
7	天地を喰らうII	2,674,650		1コインALL 趙雲
8	餓狼伝説2	934,800	おまろん教祖 ほえ ほえ(小)	山田
9	R—TYPE LEO	715,900	KAE・M	
10	ぷよぷよ	190,004		

ハイテクセガ青森&新町 ☆=0（11）

青森県青森市新町1—8—10 ☎(0177)34—3737

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2	624,800	クリアしただけ KALPA—KAZ	アンディ クリア
2	餓狼伝説2	1,002,400	さらばまた会おう。 MIZUKI	舞 クリア
3	餓狼伝説2	1,042,500	いとしのしのざき君へ だみあんM	テリー クリア
4	ガンネイル	4,245,000	始めて22日 EMH—ATS(和)	ALL
5	ストリートファイターII' ターボ	1,145,100	がろーの本買ってね (笑)	バイソン
6	ミスティック ウォリアーズ	345,540	"ありがとう"と伝えよう。	コジロー ラスト
7	龍虎の拳	870,650	俺の残していく全ての愛と罪にW・A	ロバート クリア
8	ぷよぷよ	239,462	後はまかせて君は強く生きてねしぶ	クリア
9				
10				

ガリバー熊谷店 ☆＝0（3）

埼玉県熊谷市筑波２－49－８フォーラム秋山ビル１F・B１　☎(0485)26－7277

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２（チン・シンザン）	1,500,100	EDOの牙	ALL P×23
2	餓狼伝説２（アンディ・ボガード）	1,482,400	十平衛？　何それ？猫ぶう	ALL　棒はずし
3	餓狼伝説２（ビッグ・ベア）	1,492,400	カポエラ伝導師リチャード岡崎R	ALL㊇
4	餓狼伝説２（キム・カッファン）	1,468,200	ネオジオ相談室に電話した男　YOU	ALL
5	餓狼伝説２（不知火舞）	1,460,900	ビリーに呪われた男かずぞう君	ALL
6	餓狼伝説２（山田十平衛）	1,443,100	スフィンクス乗っとり計画成功　猫プーチン	ALL
7	達人王（５機設定）	1,397,200	なくなるのが先かクリアが先か　EDO	ラスボスで死
8	ドラゴンガン（すでにない）	4,203,406	３日でなくなるなんて聞いてないよ　あつし	ALL 代わりにT２最悪
9	ぷよぷよ	518,790	KAT	ALL BL635
10	F/A（６－WAY）	1,884,850	祝！　仮進級　YAM	ALL(連) JA－37

八千代プレイランドカーニバル ☆＝7（43）

千葉県八千代市八千代台東１－６－17　☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２（テリーボガード(必)付き）	1,503,700	芳賀書店ツアー泣く泣く断念　Ⓚ↓最強	ALL㊇　Ⓓ×３
2	餓狼伝説２（アンディボガード(必)付き）	1,566,300	FCM（空飛ぶスカトロ大魔王…限定版）	ALL㊇ Ⓓ×11
3	餓狼伝説２（ジョー東(必)付き）	1,497,900	Mac愛好家　KEI（赤の他人歴20年）	ALL　Ⓓ×11 ２万×２ミス
4	餓狼伝説２（チン・シンザン(必)付き）	1,532,400	脳汁たらして30年 Ⓑ－SATSUMA	ALL　Ⓓ×10 ２万×１ミス
5	餓狼伝説２（不知火舞(必)付き）	1,453,900	近ごろロリー●木野Ⓙ（変態歴２年８ケ月）	ALL　Ⓓ×２ ２万×２ミス
6	戦国伝承２	606,750	GACHAPIN㊃（友達いない歴25年）	ALL　(連)付き 限界点？
7	クイズ学問ノススメ	1,762	G.M.C. WGFC－MAR	ALL 黄色い女の子使用
8	V.R（ツインタイプビギナー）	2′30″84	うんめえ師匠は内藤師匠！　高沢一成	マニュアル 最速37″25
9	V.R（ツインタイプエキスパート）	3′15″50	SKK	マニュアル 最速48″21
10	ザ・グレイトラグタイムショー（中速・高速(連)付き）	3,674,140	Ⓑ－SATSUMA（立ちこぎ使用）	２周ALL

モンテカルロ ☆＝0（10）

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナックルヘッズ（クリスティン・ミャオ）	517,500	魔B党－ⒽARU	ALL P×４
2	ナックルヘッズ（グレゴリー・ダレル）	437,600	津田君角田君元気？ 魔B党－党首	ALL P×４ また遊びに来てね
3	ナックルヘッズ（ロブ・ビンセント）	414,400	ブラスターぼるてっかの達人先生　S.J	最終面　P×３
4	ナックルヘッズ（タケシ・フジオカ）	326,300	で　く	最終面　P×！
5	ナックルヘッズ（ブラット・ヴェイク）	325,700	大魔法使い 熱帯魚大好きルーミィ	最終面　P×１ テトラ好き
6	コズモギャング・ザ・パズル	9,999,990＋α	魔B党－NDA	LEVEL475 コズモ　5132
7	天地を喰らうII（関羽雲長）	2,831,150	鶴岡　[illegible]正	ALL 初クリアうれしい
8	クイズF－１ １－２－フィニッシュ	1,901,500	忍者Sun海道	姫香（？）使用 オールクリア
9	餓狼伝説２（テリー・ボガード）	1,421,300	魔B党－DICK	ALL　おいおい P×22　D×３
10	餓狼伝説２（山田十平衛）	1,094,000	魔B党－ⒽARU	ALL P×16

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆＝0（3）

埼玉県所沢市緑町１－３　☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２（不和火舞）	1,177,900	ACE	
2	キングオブドラゴンズ（エルフ）	4,362,500	ダキシード仮面	「連なし」
3	天地を喰らうII（魏延）	2,295,500	小松　誠	「連なし」
4	天地を喰らうII（関羽）	3,585,650	笠原　猛	７月　「連なし」
5	龍虎の拳（RYO）	990,430	S・A	３ラウンド
6			－ハイスコア募集中－	
7				
8				
9				
10				

ゲームin DAIEI ☆＝1（7）

千葉県市川市南八幡４－１－７駅南ビルＢ１　☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャディラックス	2,398,100	SEP－TEN	ムスタファ使用 最終面
2	V・V	12,893,300	MIRAGE－B・K(ち)	２周目５面
3	サイバトラー	845,830	SEP－TEN	最終面
4	ガンネイル	32,936,900	ALT－(た)	ALL
5	戦国伝承２	603,450	GACHAPIN	ALL
6	コズモギャング ザパズル	コズモ5,009 9,999,999＋α	おまた	エキスパート レベル467
7	ミスティック ウォリアーズ	532,330	MIRAGE－B・K(ち)	スパイロス使用 最終面
8	天地を喰らうII	3,047,900	SHIN	ALL 趙雲使用
9	T・Tタオ体道（ロケテスト）	1 coinALL	SEP－TEN	マルコム使用
10	ウルトラ[illegible]魂伝説	158,500	AXY	ステージ３ ウルトラマン使用

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝1（8）

栃木県宇都宮市二荒町９－４渋田ビル１F　☎(0286)34－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナックルヘッズ（クリスチン・ミャオ）	378,800	(抹)02－RIZ	ALL
2	ナックルヘッズ（ロブ・ビンセント）	276,000	銀の黄昏錬金術会“SPT”	ALL
3	ナックルヘッズ（クローディア・シルバ）	367,900	Bヴェイクなんてきらいだ～	ALL
4	ナックルヘッズ（ブラット・ヴェイク）	272,000	ドッペルつえ－NOR	R－９
5	天地を喰らうII（趙雲）	2,082,600	PST－(ヒ)流PEROくん	R－９
6	天地を喰らうII（張飛）	2,214,400	結婚２年目だよ～(秀)	R－９
7	リーサルエンフォーサーズ（トレーニング）	2,371	はたらくおじさん H・L	R－12
8	R－TYPE LEO	4,976,220	吉崎観音さまがんばれ おばたくん	ALL
9	牌砦	556,800	これもパターンゲームなんですね～	R－４
10	スーパー上海（プロフェッショナル）	145,400	本物のサカモトさん	

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0（16）

東京都豊島区東池袋３－１－４サンシャインシティ文化会館Ｂ１　☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル	12,403,400	SAMだ！！（へなちょこ）	ステージ７ 連なし
2	グリッドシーカー	1,381,900	YON・EARTH・F	ALLクリア F14X　連なし
3	SDガンダムネオバトリング	1,001,900	つぼい	ガンダム使用 ７－１　連なし
4	餓狼伝説２	1,285,700	高田馬場のサラリーマン	ALLクリア ジョーヒガシ使用
5	スーパーチェイス	1,511,020	くじら	ステージ３
6	ぷよぷよ	901,821	お話にならないⓃ	ALLクリア ブロック580
7	ナックルヘッズ	263,800	添田雅司	ロブ・ビンセント使用
8	ウルトラ闘魂伝説	243,900	牛込博明	セブン使用 ４面
9	フック（ピーターパン）	1,139,900	郷田　努	
10	フック（ポケッツ）	783,400	藤田雄一郎	

プレイランドスカイシアター ☆＝16（104）

埼玉県深谷市西島町２－20－25　☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナックルヘッズ（クリスティン）	614,500	PST－STER	ALL　おちあい君　ありがとー！
2	ナックルヘッズ（グローディア）	326,400	復活ならず…ざんねん SC－MIZ㊐	ALL
3	フック（サッドバット）(連)(必)	11,482,200	一生引退アイレムゲー＋デコゲー　REO	ALL　フック突入時　1000万
4	餓狼伝説２（ジョー東）	1,523,300	ALL㊇した事ない人 PST－JUN(総)	ALL P×23、F×８
5	餓狼伝説２（キム・カッファン）(必)	1,555,400	嘆きの少女吉永サリー PST－USA(美)	ALL P×ALL、F×７
6	餓狼伝説２（チン・シンザン）(必)	1,570,000	お買得！お世話バッグ950円！柊BUG	ALL P×ALL、F×９
7	コズモギャング ザパズル	9,999,999（4,777）コズモ	赤バラから白バラへ… PST－EPT(仕)	レベル→449
8	ワールドヒーローズ（J・カーン）(連)	2,060,000	次回はWH２でね♡ PST－JUN(総)	ALL
9	牌砦	スコア募集中！	はたして出回りは？誰か６面クリアしてね	EPT氏に期待！
10	ファイターズヒストリー	只今入荷しました！	U氏&N氏、来店ありがとうございました。	ビデオとっても面白かったです。

今市ゲームセンター ☆＝0（6）

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説２（テリーボガード）	1,467,400	SHT－TMC－HAK	１コインALL㊇ P×24　D×２
2	餓狼伝説２（山田十平衛）	1,397,300	REY－MTA－MERⓊ	１コインALL P×23　D×１
3	餓狼伝説２（ビッグベア）	1,333,700	RSIA－MYSⓉ	１コインALL P×21　D×４
4	餓狼伝説２（不知火舞）	1,246,800	A／Y－MIE	１コインALL P×20　D×２
5	餓狼伝説２（アンディボガード）	1,090,400	SHT－TMC－HAK	１コインALL P×15　D×１
6	フック（ピーターパン）	2,406,900	RSIA－MYSⓉ	RD・４ １コイン
7	フック（エース）	2,194,700	A／Y－MIE	RD・４ １コイン
8	フック（ポケッツ）	3,683,300	REY－MTA－MERⓊ	RD・５ １コイン
9	フック（サッドバッド）	6,091,700	SHT－TMC－HAK	RD・６ １コイン
10	ストリートファイターII′ターボ（バイソン）	1,080,900	REY－MTA－MERⓊ	１コインALL P×14　爪×１(連)

君こそゲーメスト！

GAME	キャラ	HI-SCORE	NAME	店名
V・V		☆ 34,249,330	G.F.A-GOL屋(ま)(眞)	GAME'S Will (京都)
ナックルヘッズ	タケシ・フジオカ	☆ 466,000	H.I	イエローハット (愛知)
	ロブ・ピンセント	☆ 671,000	次は横島かあ?(大バカ) EGC-(神)STR	荏原ゲームコーナー (東京)
	クリスティン・ミャオ	☆ 614,500	PST-STER	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	クローディア シルバ	☆ 367,900	Bヴェイクなんてきらいだ〜	プレイシティキャロット二荒店 (栃木)
	グレゴリー・ダレル	☆ 565,700	RUSS-PIS.	個人申請 ギャレッソ津田沼店 (千葉)
	ブラッド・ヴェイク	287,300	A.T	チャレンジバンバン (愛媛)
ミスティックウォリアーズ		☆ (連)877,020	僕、大学進級しました G.F.A-MST.	ゲームプラザ (熊本)
牌砦		☆ 1,880,900	クリアー目前か? アニィ	池袋プレイランドラスベガス (東京)
HOOK	連付き	(連)(必)23,073,800	WZH	GAME'S Will (京都)
	連なし	☆ 21,208,300	HKR	タウンスポットプレイランド (大阪)
クイズ学問ノススメ		☆ 1,762	G.M.C. WGFC-MAR	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
サイバトラー	連付き	2,422,010	Ⓥ-GFA-星白金-PLEⓉ	ノーベル&ヒノーズ下井草店 (東京)
	連なし	☆ 2,334,530	イエティー(本物) 只今放浪中!	
戦国伝承2		☆ 606,750	全国2店の皆様	
スカッシュ		ALLクリア	全国2店の皆様	
モータルコンバット		3,210,500	HUNTER	扇が丘レジャーセンター (石川)
グリッドシーカー	連付き	2,508,020	CYCLONE-HURRICANE	個人申請 タイトーイン002スタジアム (大阪)
	連なし	☆ 2,427,310		タイトーイン002スタジアム (大阪)
ストリートファイターII ダッシュターボ	リュウ	☆ (連)1,652,300	グッバイアムル嬢♡♡ 次はおキヌか?VAP	荏原ゲームコーナー (東京)
	ガイル	☆ (連)1,647,200	HYAKU-UGF	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	ケン	☆ (連)1,664,300	CYCLONE-HURRICANE	
	ザンギエフ	☆ (連)1,970,900	INΣ-ヅガ夫	GAME'S Will (京都)
	ダルシム	(連)1,553,300	まさと君の救世主 WGFC-HRK	ホワイトハウス[illegible]崎店 (福岡)
	M・バイソン	☆ (連)1,519,200	HIZ-ASM	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	バルログ	☆ 1,518,600	プラザの最終カリスマ INFTY(旧姓不詳)	ゲームプラザ (熊本)
	ザガット	☆ (連)1,800,100	熱血硬派ミキヲくん	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
	ベガ	☆ (連)1,550,400	(祝)4店未満決定記念 AXIOM-DEN(卅)	
ガンネイル	連付き	34,443,300	CYCLONE-R.T	タウンスポットプレイランド (大阪)
	連なし	☆ 34,405,700		個人申請 ハイテクセガ神戸 (兵庫)
ザ・グレイト ラグタイムショー		(連)3,674,140	Ⓑ-SATSUMA (立ちこぎ使用)	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
餓狼伝説2	チン・シンザン	☆ (必)1,570,000	お買い得お世話バッグ950円1枚BUG	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	アンディ・ボガード	☆ (必)1,569,600	(株)アキュー ABAえもん	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	ビッグ・ベア	☆ (必)1,566,400	DGD	
	テリー・ボガード	☆ (必)1,569,000	HYAKU-PROFESSOR	
	ジョー・ヒガシ	☆ (必)1,523,300	ALL(パ)した事ない人 PST-JUN[illegible]	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	キム・カッファン	☆ (必)1,555,400	嘆きの少女吉永サリー PST-USA(美)	

その1

今月はキャラ別にプレイできる新作が目白押し。しかし部門別集計するにもスペースがたりない…。うぅむ、まいった。誰かページをくれ〜。

1番人気はV・V。点稼ぎを相当意識して作られたゲームです。今月ALLパーフェクトの申請があったのは3店だけでした。

続くのはナックルヘッズ。ナムコ初の対戦格闘ゲームで、キャラの人気でも盛り上がっています。今月初登場のアクションの中では最も申請数が多く、20店近くが集まったので、キャラ別で集計したいと思います。

ミスティックウォリアーズは、ナックルヘッズに惜しくも及ばず、まとめて集計の涙を飲みました。連射を付けている店もあるようですが、スコアにはほとんど差が出ないとのことなので、特別分けてはいません。

牌砦（とりで）はノーマルモードのみスコア優先の集計です。ループゲームのため、1千万点が達成されるまで争いたいと思います。

HOOKも部門別集計にはしていません。むしろ、連射スピードの違いで稼ぎに相当な差が出るため、連射別にしています。

ナックルヘッズ、ミスティックウォリアーズ、HOOKの3機種は、どれもキャラ別にしてもいいくらいの申請数

池袋プレイランドラスベガス ☆=3(15)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	V・V	6,414,200	VTF−INO	155% (2−4ボス)
2	ウルトラ闘[illegible]伝説	1,367,200	CYCLONE−NEC	ALL 残×0 タロウ
3	戦国伝承2	603,700	「隠しました」N野君	ALL
4	サイバトラー	851,500	わたせ(为)(物)	1coin 5面 (連)なし
5	牌砦(とりで)	1,880,900	クリアー目前か? アニィ	ノーマル 10面
6	ミスティックウォリアーズ	578,080	RIK君	ラス面 ケイマ
7	グリッドシーカー	1,974,600	VTF−INO	ALL ノーミス アタッカーヘリ
8	ぷよぷよ	1,034,513	やっと大台Ⓝ	1coin ALL (マ)682
9	ソルダム(セキーロ)	3,865,940	IPL−DABS	1coin ALL E×3 2ミス
10	ハイパーオリンピック(高跳び)	2m51	T&F−KOT	素手

ノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆=18(234)

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823(ノーベル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバトラー(連付)	2,422,010	Ⓥ−GFA−星白金−PLEⓉ	ノーマルALL
2	サイバトラー(連ナシ)	2,334,530	イエティー(本物) 只今放浪中!	ノーマルALL
3	V.R.(TWIN、中級)	2′31″34	MSO−10−LTE	ノーマルALL
4	V.R.(TWIN、上級)	3′15″59	DX完敗 DEYATSU(君)	ノーマルALL
5	F/A(6WAY、連付)	2,071,450	ちんか○の独り言 fromはままつ	ノーマルALL
6	F/A(6WAY、連ナシ)	2,066,000	見もせずにハガキをすてた男。東京人。	ノーマルALL
7	F/A(ストレート、連ナシ)	2,063,100	本物の住所と名前をかいたら少し見てやるよ	ノーマルALL
8	ミスティックウォリアーズ(スパイロス)	649,980	FGK−(乱)	ノーマルALL 1周設定
9	ミスティックウォリアーズ(ブラッド)	649,040	FGK−(乱)	ノーマルALL 1周設定
10	ファイターズヒストリー(リョーコ)	1,143,300	エステーアール(えばら人)	ノーマルALL

荏原ゲームコーナー ☆=20(255)

東京都品川区旗の台3−12−3 荏原会館 ☎(03)3781−4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(リュウ(連))	1,652,300	グッバイアムル様♡♡ 次はおキヌか?VAP	ALL(パ) つめ3 35本 D×5
2	ナックルヘッズ(ロブ・ピンセント)	671,000	次は横島かあ?(大バカ)EGC−(神)STR	ALL 2万×7 3万×2
3	ナックルヘッズ(クリスティン・ミャオ)	573,500	対戦格闘ゲーム初挑戦(お) SPTヌクヌクゥ♡	ALL 2万×6 4万×2
4	ナックルヘッズ(タケシ・フジオカ)	451,300	アルバートオデッセイのオチ、何とかしろ(神)	ALL 2万×2
5	ファイターズヒストリー(亮子)	1,191,400	柔道家がいるとついヤッてしまう俺(神)STR	ALL
6	ファイターズヒストリー(サムチャイ)	1,103,700	B・Dの影武者(神) 殿かわりに出しました。	ALL 次回裏切り必須か?
7	ファイターズヒストリー(フェイリン)	1,052,300	(宿)発売前に引退記念スコアEGC−カトケー	ALL
8	ファイターズヒストリー(レイ)	990,000	☆とれたら又脱ぎます♡JAG−イガの助平	ALL
9	牌砦	1,362,100	麻雀牌が積んであれば構わない男(元)MKZ	8面
10	ストリートファイターII' ターボ(サガット(連))	1,782,300	そろそろゲーマ引退説のあるJAG−H、S	ALL(パ) 真相は一体?次号を待て

キャッスル&YOU² ☆=5(269)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693(キャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(バイソン(連))	1,496,800	キャサ(夫)	ALL(パ) ツメ×2
2	ストリートファイターII' ターボ(春麗(連))	1,510,000	LIE−FER(夫)	ALL P×22 ツメ×2
3	キメラビースト	48,553,000	Mr. しおしお君	ALL
4	餓狼伝説2(キム・カッファン(連))	1,304,300	URX−BT夫	ALL
5	ガンバスター	3,138,900	KMC−かまし(KMC総師!!)	ALL スパーク使用
6	ウォリアーブレード(ラスタン(必))	500,930	AKM−YZY	ALL
7	ウォリアーブレード(ソフィア(必))	482,140	Mr. しおしお君	ALL
8	ワイルドパイロット	4,949,300	パワーがないRVSの生き残りFIN	8面 HIT290
9	メタルブラック	約660,000	実力がないRVSの生き残りR Y	ラスボス自爆
10	マジックソード	約14,500,000	老後の楽しみRVSの生き残りGUN人	ラスボスで死亡

ゲームセンターコパIII ☆=5(72)

神奈川県泰野市南矢名62−42 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	V・V	1,186,730	入荷2日目	エリア65% ノーマル設定
2	ストリートファイターII' ターボ(リュウ・(連))	1,502,200	あすたると!?	ALL ツメ・3 ノーマル設定
3	ストリートファイターII' ターボ(ケン・(連))	1,240,800	かすピーFIRE	ALL ツメ・2 ノーマル設定
4	ストリートファイターII' ターボ(ザンギエフ・(連))	1,687,300	あすたると!?	ALL ツメ・1 ノーマル設定
5	コズモギャングザパズル(カンスト時・右+Ⓐ付)	コズモ3396で達成	G・F・A−TEM(武)	レベル348 ノーマル 電パ
6	牌砦	744,600	ピエール瀧と森宮	ラウンド6 ノーマル設定
7	ボンバーマンワールド	4,619,500	博士またきて下さい! G・F・A−TEM(武)	ALL 1UP×6 残×0 ノーマル
8	ソニックウイングス(FSX・(連))	1,403,800		ALL 1周78 残×0 ノーマル
9	ソニックウイングス(F−15・(連))	1,482,700		ALL 1周75 残×0 ノーマル
10	ストリートファイターII(ブランカ・(連))	1,849,800	G・M・C−やちょ(へ)(ケンスタートです)	ALL D×55 ツメ5 ノーマル

ゲームセンターUFO4店集計 ☆=3(93)

東京都町田市旭町1−7−5 ☎(0427)29−5603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリー(マーストリウス)	774,800	今、ファイアースープレックスが激熱!!Ⓑ	R−10
2	ファイターズヒストリー(リー)	498,400	しかしくそむず!誰が早くクリアできるか?	R−9 Ⓑ
3	ミスティックウォリアーズ(スパイロス)連付	639,860	おいらのロケットは最高だぜベイビー♡乱丸	ALL
4	ミスティックウォリアーズ(ケイマ)連付	647,020	さぁ皆もジョグをまわすのだ!ジョガー乱丸	ALL
5	フック(ピーターパン必付)	3,815,700	必殺Men'sビーム!爆裂超兄貴野郎BT夫	R−3
6	フック(ルフィオ必付)	7,141,400	おーい これ読んだら至急連絡求ム。	R−6
7	フック(エース必付)	5,284,200	名前わかんないですぅチャサ夫フレンドⒶ	R−6
8	フック(ポケッツ必付)	6,374,900	極楽往生!ブラウンシュガーボン野郎BT夫	R−6
9	フック(サッドバット必付)	6,487,300	それが君のチャクラかい。マハール野郎BT夫	R−5
10	餓狼伝説2(テリーボガード)	934,400	仕事の後のキムチは最高よな〜セーラー福島	ALL

カジノカーニバル ☆=0(14)

東京都立川市柴崎町3−2−16 ☎(0425)22−2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	562,334	KTPG−NAL なとりや	ALL
2	天地を喰らうII	2,641,500	KTPG−KKM	1コイン・ALL カンウ
3	V・V	10,901,730	KTPG−MAL	2−3・138%
4	ストリートファイターII' ターボ	1,487,400	オラオラオラオラオラ・・・・・・・・オラッ	1コイン・ALL リュウ
5	ストリートファイターII' ターボ	1,519,200	全然進歩のない奴 パターンをかえなきゃ	1コイン・ALL ケン
6	ストリートファイターII' ターボ	1,486,900	ベストポジション のわけない	1コイン・ALL ガイル
7	ストリートファイターII' ターボ	1,602,700	まもる3段むかつくぜアッパーカットにしろ	1コイン・ALL サガット
8	餓狼伝説2	775,000	みょうなガキの仲間 時計が気になるガキ	1コイン・ALL チン・シンザン
9	餓狼伝説2	583,400	ReadyReadyReady・・・・・・・・ハメ	1コイン・ALL ビッグ・ベア
10	牌砦	327,900	4面が勝負の分かれめ ここさえこえれば	1コイン 面数未確認

夢空間ファンタジー ☆＝0（3）
長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 2	862, 000	テリー焼 KZN	1コインクリヤー テリー
2	ぷよぷよ	207, 789	PSY	10面
3	ぷよぷよ	・67, 552	人間模怒寄	6面 フツウ
4	スペースガン	359, 400	ワタル M. F	あとうう
5	餓狼伝説 2	1, 226, 700	テリー焼 KZN	自己ベストだ
6	ストリートファイターII' ターボ	1, 238, 900	VAP（ニセ）	ALL リュウ ツメ×2
7	餓狼伝説 2	911, 300	PKŌ	ALL 山田
8				
9				
10				

ニュースター ☆＝0（1）
山梨県甲府市国母 5－20－16 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 2	1, 211, 200	夏コミは舞ちゃんのコスプレするよん	ALL 不知火 舞
2	餓狼伝説 2	745, 000	RayZack	ALL キム
3	餓狼伝説 2	603, 300	テリーOK	1コインALL テリー
4	ミスティック・ウォリアーズ	659, 990	C&P－ILYⓜ	1コインALL スパイロス
5	ストリートファイターII' ターボ	1, 083, 600	HELLKENZO	1コインALL ガイル
6	ストリートファイターII' ターボ	762, 700	佐々木 正洋	1コインALL ザンギエフ
7	ストリートファイターII' ターボ	955, 600	たなからぼたもち 復活記念	1コインALL ブランカ
8	ストリートファイターII' ターボ	730, 800	HELLKENZO	1コインALL E・本田
9	コズモギャング ザパズル	2, 450, 681	メダルキングヤツシロ	ライン＝132 コズモ＝447
10	ファイターズ・ヒストリー	294, 300	ダブルジャーマン強し	MIZOGUCHI

ガレージキャロットたまプラーザ店 ☆＝0（7）
神奈川県横浜市緑区美しが丘1－5－8 ☎(045)903－4056

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	R－TYPE LEO	4, 188, 340	合 言 葉 はTHE100 MEGA－SHOCK	ALL
2	天地を喰らうII（魏延）	920, 600	NEO GEO ウォー！親友じゃん	R－5
3	グリッドシーカー	171, 930	むらかみ社長	R－2 へり
4	ナックルヘッズ	87, 200	みかん星人けいかく	5人目 クローディア
5	ミスティック ウォリアーズ	116, 560	ももいろぞうさん	R－3 ブラッド
6	サイバトラー	115, 690	ノンタンといっしょ	R－2
7	ダークエッジ	127, 600	おきらくゴクラク	5人目 サッド
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（7）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII（関羽）	3, 365, 000	T・PAC－MAYA －BBC	ALL 連付 2ボス9ボスミス
2	天地を喰らうII（魏延）	2, 798, 250	T・PAC－MAYA －BBC	ALL 連付 もうやらん
3	天地を喰らうII（黄忠）	2, 543, 900	T・PAC－MAYA －BBC	ALL 連付
4	天地を喰らうII（張飛）	3, 076, 250	T・PAC－Y・Y	1ボス8ボスミス
5	ストリートファイターII' ターボ（E・本田）	1, 133, 500	RAI	ALL 連付 TIME不足
6	ストリートファイターII' ターボ（サガット）	1, 527, 500	RAI	ALL P×12 とりあえず
7	ストリートファイターII' ターボ（ベガ）	1, 312, 600	RAI	ALL P×17
8	F/A（6 WAY）	1, 051, 400	MAI	ALL P×17
9	求ム！ストII対戦！	1, 863, 000	渋谷からの使者 JAG－WOP！	ALL P×17
10		遠征大歓迎！	ボコボコにしてください！	ALL 残×3 JA－37使用

西銀座ゲームプラザ ☆＝1（5）
山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	11, 955, 610	C&P－ILMⓜ	2－4 ボス 155%
2	餓狼伝説 2（不知火 舞）	1, 095, 900	C&P－月野しずく	1コイン ALL P×16
3	餓狼伝説 2（テリーボガード）	1, 001, 400	FLAP二代目総師（笑）MAD	1コイン ALL P×16
4	ストリートファイターII' ターボ（春麗）	1, 400, 000	R・M	ALL つめ3
5	ストリートファイターII' ターボ（ガイル）	1, 351, 700	Mr. K	ALL
6	ストリートファイターII' ターボ（バルログ）	1, 218, 100	MR・T	ALL つめ×1
7	ストリートファイターII' ターボ（E. 本田）	1, 085, 900	R・M	ベガ死
8	ストリートファイターII' ターボ（ベガ）	1, 013, 700	炎達 Mr－X	ベガ死 ツメ×0
9	クイズ学問ノススメ	770	夜桜満開	3学期 2時間目
10	牌砦	254, 800	炎達 Mr. X	4面 穴うめ

ゲームプラザニューヨーク ☆＝0（3）
神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎(0467)44－0027(呼出)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	フィグゼイト（アガサ ボルドゥ）	10, 000, 000＋α	VMT－RED	7－3にて達成 残4
2	F/A（連付）（5 WAVE）	2, 058, 350	ECM－SSI－S. I	ALL F－14D
3	F/A（連付）（6 WAY）	2, 057, 750	ECM－FISCHER	ALL JA－37
4	F/A（連付）（ばくだん部門）	2, 053, 300	SIT－M. Kⓢⓝ	ALL F－16AFTI
5	F/A（連付）（SEMI AUTO）	2, 026, 250	人生前途多難 じーぶー㊅㊫㊥㊢	ALL へたくそ ACM すぎる
6	天地を喰らうII（関羽）	2, 903, 400	マナ男君	ALL
7	天地を喰らうII（趙雲）	2, 730, 200	Luck－乱舞ⓝ	ALL
8	天地を喰らうII（張飛）	2, 639, 800	マス大山	ALL
9	ストリートファイターII' ターボ（リュウ）	1, 543, 600	あと2万どーすんだろ T. A	ALL
10	R－TYPE LEO	5, 430, 740	EPISTEMER	ALL

グリーンプレイランド
岐阜県高山市西之一色町2－180グリーンホテル内 ☎(0557)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1, 326, 600	今年は、ついに受験生だ。ゲームができん。	1cALL バルログ
2	ストリートファイターII' ターボ	1, 236, 300	うおー。誰も信じてくれないのはなぜBAL	1cALL ザンギエフ
3	ストリートファイターII' ターボ	1, 199, 700	ナックルヘッズ ミャオ使います。BAS	1cALL チュン・リー
4	ナックルヘッズ	3月22日 入荷 みんな やってね	「フフフ 今夜もやるぞ」「そのためには奴を	そ 意地でも牧田を殺るんだ 行けデビル小
5	グラディウスIII	なつかしのシューティング今やると簡単?	その気にさせねばならぬぞ」「奴は大会で負	池」「だめでした会長」「ぬうう最後の望み
6			けたらやってやると言っていたぞ」「よし行	だ 加藤さんがんばってくれ」「つかれてる
7	ストII'ターボ大会	毎週土曜日 Pm 8:00	け加藤氏よ」「うわあ伸びた足に昇龍、波動	んだよ…」「うぬう加藤さんまで負けると
8		参加登録者求む!!	に竜巻、足ばらいに投げ うー」「ふむ お	は こうなったら」「いやあさすが牧ちゃ
9			前達にはまかせてはおけぬ 私みずからが出	ん」「どうですか今日も」「この勢いでやっ
10			る」「ぐ…ぐわあ」「大丈夫か吉田」「く	てやるぜ」(はまり)あ…熱いぜストII大会

アップル流通店
静岡県東千代田1－7－8 ☎(054)263－9373

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	5, 152, 670	美夏夜は僕のもの WAD－GC－WISEⒶ	IC、IP 138%（2－3）
2	グリッドシーカー	1, 357, 810	残機ボーナスないの？Ⓟ美夏夜ⓃわいずⒶ Ⓦ	IC、IP、ALL ファイター、残機4
3	プレミアーサッカー	ラウンド 9 ポイント 3	CD5A－Going2 Dance	画面左下使用1C オーストラリア使
4	得点王	1コイン ALL	RAC－大不況CD5Aⓚ－RA	1C、1P、ノーマル、ALL
5	スカイアラート	963, 100	CIM	1C1P8面（最終面）
6	SDガンダム ネオバトリング	759, 700	WAD－GC－WISEⒶⓅ 美夏夜ⓃRCZ	1C、1P 6－1、ガンダム
7	餓狼伝説 2	984, 900	ヘタくん愛好会	1C1PALL アンディ使用
8	餓狼伝説 2	841, 400	UMA	1C1PALL 山田使用
9	ストリートファイターII' ターボ	1, 279, 800	ZAN	1C1PALL ザンギエフ使用
10	ストリートファイターII' ターボ	1, 019, 900	WAD～Ⓟ美夏夜Ⓝ わいず	1C 1P ALL ブランカ

プレイスポット・サン ☆＝0（58）
神奈川県小田原市栄町1－14－57 ☎(0465)23－3791

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザパズル	9, 999, 999＋α	べん	4670 LV419
2	グリッドシーカー（へり）	5面	ぶ	
3	グリッドシーカー（F－14）	589, 200	る	7面
4	グリッドシーカー（ステルス）	534, 300	兄	6面
5	餓狼伝説 2（テリーボガード）	734, 600	D. M. E. T	
6	ストリートファイターII（少佐）	1, 454, 100	石黒君ダヨ	ALLⓐ D×0 爪×0
7	ワールドヒーローズ（マッズルパワー）	1, 953, 700	SAGだ！	ALL ドロー勝ち有ッス
8			やる	
9			ゲームが	
10			ない！	

ハイスコア通信 ―お店から①―

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
近頃、自転車でお店に来る人が増えました。しかし、ほかのお店の出入口や道路に停めるのは、ほかの通行人の邪魔になるので気をつけてください。

●ハイテクセガ青森&新町（青森県）
OLDゲーム、悪魔城ドラキュラと、メタルブラックが入りました。

●プレイシティキャロット八戸店（青森県）
みなさん、どんどん来店して遊んでください！来年の今ごろは、このお店、なくなっているかも…

（店員一同）

●八千代プレイランドカーニバル（千葉県）
UYK氏、御来店誠にありがとうございました。

●池袋プレイランドラスベガス（東京都）
ベガスワールドが復活しました。（笑）。4月下旬には、改装も予定しています。

●荏原ゲームコーナー（東京都）
―コラム―
「私と柔道家」
高校時代、私は体育の試合で柔道部員（黒帯）に1本勝ちしたがためにその後一年間、彼に試合がある度に狙われることになりました。私は今でも、十平衛や亮子ちゃんを使う度にそのことが思い出されてなりません。

―神―

●ゲームセンターコパIII（神奈川県）
V.R.が100円2PLAYに！これはやるしかないぞ！（2シーター2台）御来店、お待ちしています。

by店長&常連より

●プレイシティキャロット松本店（長野県）
新製品ナックルヘッズ、大方の予想通り、女性キャラに人気が集中！格闘ゲームの女性の服がどんどんうすくなっている気が店。
（担当Ⓩは、棒使いの方がいいように思うぞ）

●グリーンプレイランド（岐阜県）
最近入荷するゲームは対戦格闘ものが多く、先程ナックルヘッズも入りました。対戦プレイヤーは、スコアはやってくれないし、スコアラーは、あまりのゲームの入荷の悪さに、古いゲームを求めて遊んでいるし、みんな担当者泣かせです。
対せん大会、好調です。みんなもっと集まれ！

●扇が丘レジャーセンター（石川県）
当店は3月24日より、100円2クレジットから50円1クレジットになりました。これでプレイ時間の長いゲームでも2回しなくてすむし、乱入時にトラブルもない！どんどん遊びに来てくださいね。

●プレイシティキャロット四日市店（三重県）
5月2日にストII' ターボ対戦大会を予定しています。遠方の方、御来店ください。――多少、日時がズレるかもしれませんので御了承ください。

by JMP店

●チャレンジャー■大前店（大阪府）
長野にいる山本君、連絡求ム！
梅本、後藤ほか、チャレンジャー店員ほぼ一同より、

つづく

君こそゲーメスト！

その2

コズモギャング・ザ・パズル	最少コズモ	☆3,396 右+Aボタン付き	G・F・A-TEM㊖	ゲームセンターコパIII（神奈川）
チャタンヤラクーシャンク	白帯	1,033,500	シャンカーFAI㊋	ゲームセンター101&遊（新潟）
	茶帯	1,077,300		
	黒帯	1,571,200		
ぷよぷよ		☆1,275,684	INΣ-UYK	GAME'S Will（京都）
天地を喰らうII	関羽	☆㊣㊙4,203,500	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	張飛	☆㊣㊙4,094,550		
	魏延	☆㊣㊙4,143,900		
	黄忠	☆㊣㊙4,367,500	AXIOM-H. Y㊅	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
F／A	6－WAY 連付き	2,071,450	ちんか○の独り言 fromはままつ	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	6－WAY 連なし	2,066,000	見もせずにハガキをすてた男。東京人	
	5－WAVE 連付き	2,058,350	ECM-SSI-S. I	ゲームプラザニューヨーク（神奈川）
	ストレート 連なし	2,063,100	本物の住所と名前をかいたら少し見てやるよ	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	フルオート	2,031,900	ばるとりっ■ぱ	個人申請 タイトーイン002スタジアム（大阪）
ソルダム	セキーロモード	3,865,940	IPL-DABS	池■プレイランドラスベガス（東京）
V. R.	DX ビギナー	3'06"78	JUN. N	個人申請 ギャレッツ津田沼店（千葉）
	DX ミディアム	3'06"46		
	DX エキスパート	4'01"53		
	ツイン ビギナー	2'30"84	うんめえ師匠は内藤師匠！高沢一成	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	ツイン ミディアム	2'31"34	MSO-10-LIE	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	ツイン エキスパート	3'15"50	SKK	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
富士山バスター	歌舞伎	㊣㊙1,220,100	ESSAY-ABN㊖	ハイテクセガ高崎（群馬）
ワールドヒーローズ	J・カーン	㊣2,060,000	次回はWH 2でね♡ PST-JUN㊖	プレイランドスカイシアター（埼玉）
ウォリアーブレード	ラスタン	㊙500,930	AKM-YZY	キャッスル&YOU²（東京）
	ソフィア	㊙482,140	Mr. しおしお君	
ガンバスター		3,138,900	KMC-かまし（KMC総帥）	
デザートブレイカー	連付き	㊙932,050	ESSAY㊙新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
フィグゼイト	アガサ・ボルドゥ	10,000,000＋α	全国2店の皆様	
ボンバーマンワールド	ノーマルゲーム	4,619,500	博士またきて下さい！ G・F・A-TEM㊖	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ソニックウイングス	FSX	㊣1,403,800	かまし	
	F-15	㊣1,482,700		
	AV-8	㊣1,551,300	METAL亜也虎	GAME'S Will（京都）
ハチャメチャファイター	連なし	2－4 37,586,050	SDI-PHANTOM	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
ブロクシード	ライン部門	㊣526	夢子ちゃんICU 入学おめでとう！のRAN	個人申請 プレイシティキャロット西荻店（東京）
先月の追加・訂正				
スカイアラート	連付き	3,564,850	HKR	個人申請 タウンスポットプレイランド（大阪）
超時空要塞マクロス	連付き	9,419,900	日橋誠からMr. マコト君へ	個人申請 プレイスポットイーグル（東京）
	連なし	☆9,300,100	Mr. まことくん	中央プラザ大泉店（東京）

はあるのですが、誌面の都合もあり、今月はナックルヘッズのみ部門別としました。スコアの伸びないキャラでプレイしている人、本当にゴメンなさい。来月以降も人気が続くようならば、その都度検討していきたいと思います。

クイズ学問ノススメは、デフレゲームというものもありますが、1位と2位の差はわずか5点！来月はどうなるか。

サイバトラーは連射別集計です。ビームサーベル命か？

戦国伝承2は、群馬と千葉で別々のプレイヤーが同じスコアでトップを取りました。2人そろって限界点らしいとのコメントを残しています。

スカッシュはスコア表示がないため、ALLクリアで統一しました。

モータルコンバットはいまさらという感もありますが、出回りが少ない上に申請もなかったので、今回初集計です。

今回は集計打ち切りのゲームですがかなりあります。クリア統一のスカッシュと、全キャラ大台達成のフィグゼイト、ドラゴンガン、ゼクセクスです。ドラゴンガンは永パ発覚、ゼクセクスはスコアの上がる致命的なバグのためです（以前から明らかになっていたのですが、受ち切り告知がありませんでした。すみません）。

ゲームセンター101&遊

新潟県新潟市小針上山6－12 ☎(025)233－3881

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	チャタンヤラクーシャンク（白帯）	1,033,500	シャンカーFAI㊋	ALL D×11
2	チャタンヤラクーシャンク（茶帯）	1,077,300	シャンカーFAI㊋	ALL D×7
3	チャタンヤラクーシャンク（黒帯）	1,571,200	シャンカーFAI㊋	ALL D×7
4	コズモギャングザパズル（エキスパート）	7,736,326	MPS－Iris	LV 388 コズモ 3930
5	天地を喰らうII	3,040,700	MIC	ALL 趙雲
6	天地を喰らうII	2,886,100	H. R	ALL 関羽
7	バース（フロント）	6,974,000	JAL	ALL ㊣付き
8	ギャルズパニック	ALL	Sir. MEW	100%×18 残×3
9	餓狼伝説2	652,700	林のもあもあ	ALL 穴ウメ用 チン・シンザン
10				

ゲームインセガ高岡 ☆＝0（4）

富山県高岡市末広町元畑50－1 ☎(0766)24－5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦斧デスアダーの復讐	（リトルALL）偏差値801	「博史来て…。」今、正に博史が快楽線上の旅を	が渾身の叫びと共にスタンドを出し
2	餓狼伝説2	888,200（ALL舞）	始めようとするその時!「離れろ!博史!その	時が止る。「オギャオギャオギャ
3	エイリアンシンドローム	1,321,500（ラウンド12）	女、危険日だ!」ドアをブチ破って元成が気を放	オギャア!」エピローグ「まさか御
4	アンダーカバーコップス	12,718,130（ALLローザ）	つ。「ホホホ、遅い私は博史の子を産むわ。」ぬ	前のザ・ローブマンが通用しないとは
5	ストリートファイターII'ターボ	1,274,400（ALLザンギエフ）	らぬらと光る恥部、笑う女。「させるかあ」元成	な、ツバメハウス…恐しいスタンド
6	ぷよぷよ	381,614（ALL）	ウラ技使用ズルイッスばよえ～ん TIYO	使いだった。俺のウォーターチャイ
7	デザートブレイカー	152,070（R－3）	中央大学演劇部 秋山公希見参 byJ・J	ルドで生理を止めなかったらどうな
8	ブランディア	5,934（ALL）	火野レイのおっと♡ byEVE	っただろうな。」「まだパパにはなり
9	スパルタンX	422,350（1－2）	GNX "き●がい93" ロボ	たくないッスね。」…彼等の旅は終ら
10	第10回ストリート・ファイターII'大会	異種格闘技戦	優勝 山村 友洋君 藤橋 円 君	ない。 SNDの奇妙な冒険 終劇

HI-TECHSEGA金沢店 ☆＝0（42）

石川県金沢市片町1－3－9 ☎(0762)21－9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V.R.（DXタイプ）	3'07"25	GOR－じょ～じ㊅	1ST 初級 BL 37" 03
2	V.R.（DXタイプ）	3'06"81	GOR－じょ～じ㊅	1ST 中級 BL 36" 81
3	V.R.（ツインタイプ）	2'31"37	GOR－じょ～じ㊅	1ST 初級 BL 37" 50
4	ガンネイル	34,021,500	すさまG-Rカモネ㊁ 1ケ月遅れはキツイ♡	ALL 連なし
5	天地を喰らうII（趙雲使用㊣㊙）	3,222,850	残機もっていけんぞいやぁ㊋	ALL
6	天地を喰らうII（関羽使用㊣㊙）	3,503,300	甘すぎるう。㊋	ALL
7	天地を喰らうII（張飛使用㊣㊙）	2,785,400	GOR－すもう修業の身Ⓕ	ALL
8	1942	11,907,690	雲雀"仙台に永住希望"豊㊋㋚	ALL ㊙ 残×0
9	ぷよぷよ	345,391	ZANGIEF通信の続きがほしいっス18～	ALL ふつうスタート
10	ナイストライカー（Qゾーン㊣）	91,601,660	あとはまかせた㊋㊂	ALL ヘリー6万点

ウィルトークTAITO金沢 ☆＝0（14）

石川県金沢市片町1－4－11 ☎(0762)62－9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ（RYU使用連無）	1,606,400	丸顔X	先月紹介した某店員K氏は、またこ
2	ストリートファイターII'ターボ（KEN使用連無）	1,440,500	丸顔X	りずにローンを増したそうだ。今度
3	ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ使用連無）	1,705,700	丸顔X	はあこがれのギタリストのハデなギ
4	ストリートファイターII'ターボ（ガイル使用連無）	1,276,500	EZO	ターを25万で購入、もうウハウハ
5	ストリートファイターII'ターボ（バイソン使■■無）	1,314,900	EZO	状態なのだがローンは増えるばかり
6	餓狼伝説2（バルログ使用連無）	1,231,700	いつまでもブラブラしているプータローゴト	で 今度またギター購入計画を立て
7	V.R.（DXタイプビギナー）	3'12"53	穴ウメスコア	ていて。こりない奴であるがガンバ
8	V.R.（DXタイプミィデアム）	3'11"53	穴ウメスコア	レ暗黒舞踏家！！ローンがなんぼじ
9	V.R.（DXタイプエキスパート）	4'06"12	穴ウメスコア	ゃ借金がなんぼじゃ～ 誰か 金借
10	クイズ人生劇場	820,000	今月の格言「エイズを知ればエイズにならない」	してくれ～ by㊫

イエローハット ☆＝3（136）

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)452－5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンガン	4,605,350	H. I	ALL
2	ナックルヘッズ（タケシ・フジオカ）	466,000	H. I	ALL
3	ナックルヘッズ（クリスティン・ミャオ）	380,500	たたかう兵隊に、ささぐえふえふちぇい！	ALL
4	ナックルヘッズ（グレゴリー・ダレル）	354,900	H. I	ALL
5	ザ・グレイトラグタイムショー（連付）	3,367,322	青酸カリ14号	ALL
6	牌砦	829,200	DCC・AGAS－K ACⓅ	R5
7	クイズ学問ノススメ	1,564	中学卒業記念T. T改めTMR'たこまる	ALL 残2
8	ウルトラ闘魂伝説（タロウ）	596,100	私、ループが好きなのに全2周！?E. T㊙	R6 イラスト上達するぞー！
9	ドライバーズアイ	3'01"701	D. N	MT FL59" 233
10	コズモギャング・ザ・パズル	8,325,843	SNA－KKK	L. 400 C. 4082

ゲームインカナザワ ☆＝1（14）

石川県金沢市安江町3－4 ☎(0762)31－3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,600,100	あ～ん？知っとるよ㋹	ALL㊇ 爪×3
2	ストリートファイターII'ターボ（サガット）	1,404,100	サガット6回目	3×6、5×4 8×1おち爪×1
3	パロディウスだ!	582,800	ブリバリ大人になれ	1－8
4	クライムファイターズ	435	B. J植木屋記念でぶうⓉ	7面ボス
5	ファイテングファンタジー	287,160	くそったれ！	ALL
6				
7			ブリバリ～便造やってくれ～！	
8			ブリバリ、性犯罪だけはするなよ。	
9				
10				

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝0（17）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)48－3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	フック	8,211,700	"守護神はスクルド" UNYさまっ	ALL ㊣ ピーターパン使用
2	V・V	13,511,660	B・J	200%（ラスボス）
3	餓狼伝説2	859,300	ああくふうは アキラくん	ALL キム使用
4	モータル・コンバット	3,210,500	HUNTER	エンデュランス3 スコーピオン使用
5	ミステックウォリアーズ	315,310	やってなきゃこんなものだね 穴うめOKD	スパイロス使用
6	リーサルエンフォーサーズ	4,534	YYW	ACCURACY 57
7	ナックルヘッズ	275,300	名無しのゴンベ スクルドのだら	LAST STAGE
8				
9			温泉ゲーマーズよ 永遠に！	
10	ハイスコア申請	求ム誰かやってよ!		

ダイエーレジャーランド八木店
奈良県橿原市新賀町大字西柿内251　☎(07442) 3－1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(伸至の妻・春麗♡)	1, 238, 300	格闘団体TSL　大将 春麗の夫、舞雷皇伸至	誰よりも強い俺の愛を春麗だけに♡
2	ストリートファイターII' ターボ(サガット)	1, 167, 300	KUSACHI	ベガ没
3	ストリートファイターII' ターボ(ベガ)	824, 200	スキヤポテスKID	ベガで死亡
4	餓狼伝説 2 (テリー・ボガード)	1, 211, 800	格闘団体TSL 舞雷皇、影　蛟龍・水	今再び伝説の男が帰ってきた。TS
5	餓狼伝説 2 (ビッグ・ベア)	694, 100	格闘団体TSL 舞雷皇、影　死怨・骸	Lに入団し改名、星嵐・月！その正
6	餓狼伝説 2 (不知火舞)	641, 400	格闘団体TSL 舞雷皇・影　神威・風	体は!?…ネームでばれてんぞ金時…
7	餓狼伝説 2 (アンディ・ボガード)	939, 400	エレミハンゾウ♡中学一年ロリロリの12歳♡	ビアンカ美人と思う会員募集中～♡
8	餓狼伝説 2 (東丈)	828, 100	3月1日！誕生日おめでとう、春麗♡　伸至	いつまでもお前だけを愛してるぜ！
9	天地を喰らうII (黄忠漢升)	3, 485, 000	KUSACHI	ALL
10	R－TYPE LEO	3, 957, 630	LOR	ALL　1ミス

プレイシティキャロット四日市店
三重県四日市市市西浦 2－4－5　☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナックルヘッズ (グレゴリー)	459, 200	D. M－凱	1cALL
2	ナックルヘッズ (クリスティン)	299, 600	自称・伝説の勇者 CBR(店)	ラスボスまで
3	ナックルヘッズ (ロブ)	209, 400	阿波ダンサー 杉やん（徳島産）	R 6 グレゴリーが嫌！
4	餓狼伝説 2 (不知火舞)	893, 900	女の子のお尻を見つめる会・会長ONA－L	1cALL
5	龍虎の拳 (リョウ)	988, 100	R－FOX	ALL P×14
6	龍虎の拳 (ロバート)	933, 860	雄々し勇まし燃える男 怪人ビーム←バレバレ	ALL P×12
7	コズモギャングザパズル	4, 142, 815	RIE・Tパワー使用 ARB KIDS	LV－221
8	スターブレード	取下ALL	スタブレよ…長い間ありがとう！	南方君の専用ベッドでもあった
9	第1回 ストII'ターボ対戦大会	優勝SOL君	準優勝　こば君	3位　NOW君
10				

キャノン最前線　☆＝1 (81)
愛知県岡崎市康生通東 1－6　☎(0564)25－2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ミスティックウォリアーズ (1P・ケイマ)	800, 020	BFM(た)	ALL
2	ミスティックウォリアーズ (1P・スパイロス)	422, 920	ZAN	最終面
3	クイズ学問ノススメ	1, 628	213448	ALL
4	ウルトラ闘魂伝説 (1P・タロー)	822, 600	②	6面
5	餓狼伝説 2 (ビック・ベア)	1, 074, 100	EXWIM－TOM	ALL
6	餓狼伝説 2 (テリー)	816, 100	ZAN	ALL
7	天地を喰らうII (趙雲)	3, 272, 200	ZAN	ALL
8	ボンバーマンワールド	1, 994, 000	KETARO	ALL
9	ドギューン!!	13－ 9	EXWIM－ZOL	5104460点
10	ブランディア (レツ・ゼン)	24, 016	ZAN	ALL 3ラウンド設定

プレイシティNASA杉本町　☆＝18(98)
大阪府大阪市住吉山之内 3－3－5　☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリー (リュウコ)	1, 225, 300	四方固めどーすんの？ フライング王ミキオ	ALL
2	ファイターズヒストリー (サムチャイ)	1, 209, 900	下ネタは僕におまかせ 日本一の(ス)(ケ)(ベ)キム²	ALL
3	ファイターズヒストリー (フェイリン)	1, 084, 400	AXIOM－Y. Ⅲ	ALL
4	スカッシュ	ALL	来月からキャラ別集計（予定）　byうんこ	ブラジル人使用
5	ストリートファイターII' ターボ(サガット連付き)	1, 800, 100	熱血硬派ミキヲくん	ALL
6	ストリートファイターII' ターボ(ベガ連付き)	1, 550, 400	(祝)4店未満決定記念 AXIOM－DEN(丹)	ALL㊇ 爪×3　36本
7	天地を喰らうII (黄忠連必付き)	4, 367, 500	AXIOM－H. Y(奈) (通称「奈良さん」)	ALL　残0
8	達人王	2, 432, 180	SDI －PHANTOM	2－6 1周目1ミス
9	ハチャメチャファイター (連なし)	37, 586, 050	SDI －PHANTOM	2－4 1周目3ミス
10	フィグゼイト (アガサ・ボルドウ)	10, 000, 000＋α	AXIOM－ZZZ	7－6で達成 残1

GAME'S WiLL　☆＝4 (4)
京都市左京区一乗寺高槻町20－1　☎075(711)1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	34, 249, 330	G. F. A－ GOL屋(ま)(眞)	ALL　ノーミス 1UP×1
2	ウルトラ闘魂伝説	1, 425, 300	CYCLONE－ NEC	ALL　残0 タロウ
3	プレミアーサッカー	5 点	WZH	ALL　ブラジル ラウンド9
4	フック (ピーターパン連必)	23, 073, 800	WZH	ALL　残0 キック連ボタン付
5	フック (ルフィオ連必)	9, 568, 400	HKR	ALL　残1 ※全機種ノーマル
6	フック (エース連必)	9, 702, 200	HKR	ALL　残1
7	フック (ポケッツ連必)	18, 329, 200	G. F. A－ GOL屋(ま)(眞)	ALL　残0 キック連ボタン付
8	ストリートファイターII' ターボ(ザンギエフ連)	1, 970, 900	INΣ－ツガ夫	ALL P×22 爪×1　36本
9	ぷよぷよ (ふつうスタート)	1, 275, 684	INΣ－UYK	ALL B770 レバー技使用
10	ソニックウイングス (AV－8 連)	1, 551, 300	METAL亜也虎	ALL　残0 ロケット×2

天野スポーツのゲームコーナー　☆＝0 (6)
愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(ケン)	1, 014, 800	N. N	1コインALL
2	ストリートファイターII' (ベガ)	867, 200	M. S	1コインALL
3	天地を喰らうII (趙雲)	2, 952, 000	AMN	1コインALL
4	天地を喰らうII (ギエン)	3, 091, 600	AMN	1コインALL
5	天地を喰らうII (関羽)	3, 211, 200	AMN	1コインALL
6	餓狼伝説 2 (不知火舞)	812, 500	セーラージュピター大好き上田	1コインALL
7	餓狼伝説 2 (チン)	873, 200	えりりんたなやん	1コインALL
8	テトリス	ライン999　レベル99 999, 999	アパラパア	1コイン
9	メジャータイトル	－18	アイ・ラブ・マンセル	1コインALL
10	ワールドヒーローズ (マッスルパワー)	951, 600	M. Y	1コインALL

チャレンジャー関大前店　☆＝3 (45)
大阪府吹田市千里山東 1－14－2　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	34, 212, 890	CYCLONE－R. T	ノーマル ノーミスALL㊇
2	グリッドシーカー	2, 043, 120	裏工作その1 リップル高田(福)	ノーマル　ALL ファイター
3	プレミアーサッカー	4－2合計41点	咆哮野郎まJU	ノーマル　ALL ブラジル使用
4	ストリートファイターII' ターボ	1, 224, 500	たぁ～らぁ～T. M(文)	ノーマル　ALL リュウ
5	ストリートファイターII' ターボ	1, 115, 800	つるぎのまい	ノーマル　ALL バルログ
6	ナックルヘッズ	325, 600	初プレイ1cとわ… 奈江吉（以下手抜き）	ノーマル　ALL ミャオ
7	ナックルヘッズ	310, 000	奈江ちちにわ負けない ぞっとっ	ノーマル　ALL ロブ
8	ナックルヘッズ	298, 700	久々にネオジオゲームから浮気しました。	ALL　タケシでもこれク●…
9	フック	9, 378, 300	のび犬　ぼくおたく	ノーマル　ALL サッドバット
10	ドラゴンガン(2P側)	3, 457, 326	まえしま　かな♡	プレイヤーランクがイージーです。

遊ingポイントセオラ　☆＝1 (21)
滋賀県草津市大路 1－7－12　☎(0775)62－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V. V	33, 265, 050	〆切。ギリギリALL㊇ 近江からの使者	2周ALL㊇ ノーマル　1UP×1
2	ウルトラ闘魂伝説	1, 821, 100	まちゃ	ALL　残1 タロウ使用
3	ぷよぷよ (ふつう)	775, 941	JESUS－LEM	ALL 672ぷよ
4	V. R (中級)	2′36″93	ULT－みっちい！	1コケゴール　7速 FL　38″18
5	ソニック・ウイングス (F－18)	946, 400	ウイングマン 再放送希望　A・Y	2－5
6	天地を喰らうII (黄忠)	2, 953, 200	丸万閉店記念!! 村さ来閉店希望!?	ALL　残0 3Pver
7	牌砦	931, 100	FAFNIR	練習スタート R－5　アホでーす
8	コカコーラ スズカ8アワーズ	3′18″41	春麗の○にタイガー バズーカじゃ～	1P ALL
9	バース	8, 325, 300	春麗暗殺計画 SDI－LEN付	ALL　残2　連 前面ボッドレス
10	リーサル・エンフォーサース (トレーニング)	3, 341	オプション、5月号、見てね CR－Xターボ君（黄色）	R－15

アミューズメントスペースハスラー
三重県熊野市木本町620－1こやま2F　☎(05978) 9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 2	1, 195, 700	春巻	テリー・ボガード
2	餓狼伝説 2	756, 800	A. M	アンディ・ボガード
3	餓狼伝説 2	629, 000	XYZ	不知火　舞
4	餓狼伝説 2	620, 400	E・H・M!!	山田　十平衛
5	ストリートファイターII' ターボ	1, 479, 100	N・S	ケン
6	ストリートファイターII' ターボ	1, 305, 000	T・S	春麗
7	V. R. (ツインタイプ)	2′41″00	ZZR	M7　中級
8	V. R. (ツインタイプ)	3′22″68	ZZR	M7　上級
9	ソニックウイングス	722, 100	ABC	
10	ぷよぷよ	35, 279	Wing	

タウンスポットプレイランド　☆＝6 (40)
大阪府茨木市中津町 4－3　☎(0762)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンネイル (連付き)	34, 443, 300	CYCLONE－R. T	ALL
2	ガンネイル (連無し)	34, 396, 100	CYCLONE－R. T	ALL
3	フック (ピーターパン)	21, 208, 300	HKR	ALL 残×0
4	フック (ポケッツ)	16, 301, 200	HKR	ALL 残×0
5	フック (サッドバット)	11, 255, 800	MIZ神－ZZ(か)	ALL 残×1、60万ロス
6	ワイルドパイロット	8, 580, 500	おんなの子ゲーマー まえしまかな♡"	ALL HIT520
7	グリットシーカー (ファイター)	1, 024, 410	MIZ－ZZ(か)	1c最終面
8	グリットシーカー (アタック・ヘリ)	1, 008, 320	MIZ神－ZZ(か)	1c最終面
9	ミスティックウォリアーズ	643, 410	ガラフ	スパイロス使用 ALL　ぷー
10	ナックル・ヘッズ (クローディア・シルバ)	336, 900	まえしまかな♡	ALL

タイトーイン002スタジアム　☆＝30(121)
大阪府豊中市玉川町 1－1－36ライオンズマンション102号　☎06(844)－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グリッドシーカー (連なし)	2, 427, 310	CYCLONE－ HURRICANE	ALL　ノーミス 8－2AT使用
2	ストリートファイターII' ターボ(ケン連付)	1, 664, 300	CYCLONE－ HURRICANE	ALL㊇ つめ×3　36本
3	ストリートファイターII' ターボ(ガイル連付)	1, 647, 200	HYAKU－UGF	ALL㊇ つめ×3　35本
4	ストリートファイターII' ターボ(M・バイソン連付)	1, 519, 200	HIZ－ASM	ALL㊇ つめ×3　34本
5	餓狼伝説 2 (アンディ・ボガード必付)	1, 569, 600	（株）アキュー ABAえもん	ALL㊇ 6000点×2
6	餓狼伝説 2 (テリー・ボガード必付)	1, 569, 000	HYAKU－ PROFESSOR	ALL㊇ 6000点×2
7	餓狼伝説 2 (ビッグ・ベア必付)	1, 566, 400	DGD	ALL㊇ 6000点×2
8	天地を喰らうII (関羽連必付)	4, 203, 500	CYCLONE－KIW	ALL 残0
9	天地を喰らうII (魏延連必付)	4, 143, 900	CYCLONE－KIW	ALL 残0
10	天地を喰らうII (張飛連必付)	4, 094, 550	CYCLONE－KIW	ALL 残0

ハイスコア通信 ―お店から②―

●タウンスポットプレイランド（大阪府）

OLDゲーム、2つ入っています。しかしなつかしい、スパルタンX、ダブルドラゴン。ひまがあったらプレイしに来てね。

by　店員T

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫県）

受験シーズンとNEWゲームが入らなかったせいもあり、盛り上がりにかける3月でした。そのかげで、ストII'・ターボだけは人気があったようです。これに続くゲームを期待しています。

●ゲームハウスカントリーボーイ（広島県）

ハイパーオリンピックを入れました。最高記録に挑戦したい方は当店へ！（ものさし使用はタブー）グロブダー入荷!!

●丸久ファミリーランド小郡店（山口県）

我が丸久小郡店ゲームコーナーでは、広く対戦相手を募集中です。遠征は大歓迎ですが、宿の手配まではできません。専属ゲーマー、しんたろー、あけぼの、なんちゃん、いしけん、あほザンギその他が対戦相手になりますが、あまりお金はありません。どうぞよろしく。

●ゲームキャロット住吉（長崎県）

アイレムのフックや、ジャレコのビッグストライカーが特別人気ゲームとなっております。

●ハイテクセガ延岡（宮崎県）

当店は、セガの直営店でしたが、3月までをもって、経営者が変わります。4月からは…どうなるかまだわかりません。

●ゲームプラザ（熊本県）

福岡、佐賀よりの遠征、ありがとうございました。

担当者より

今回でPC旭川店が掲載を終了します。長い間、ありがとうございました。

ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュターボ	864	カプコン
2	2	餓狼伝説2	694	エス・エヌ・ケイ
3	3	天地を喰らうII	503	カプコン
4	5	ぷよぷよ	361	セガ/コンパイル
5	4	ストリートファイターIIダッシュ	261	カプコン
6	6	コズモギャング・ザ・パズル	182	ナムコ
7	7	バーチャレーシング	174	セガ
8	―	ナックルヘッズ	156	ナムコ
9	―	V・V	108	東亜プラン
10	8	龍虎の拳	98	エス・エヌ・ケイ

11位	12位	13位	14位	15位
HOOK 97	グリッドシーカー 95	F/A 77	ファイターズヒストリー 76	カプコンワールド2 74

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュターボ	940	カプコン
2	2	餓狼伝説2	647	エス・エヌ・ケイ
3	4	天地を喰らうII	494	カプコン
4	3	ストリートファイターIIダッシュ	333	カプコン
5	5	ぷよぷよ	317	セガ/コンパイル
6	6	バーチャレーシング	188	セガ
7	12	ファイナルラップ3	138	ナムコ
8	8	コズモギャング・ザ・パズル	135	ナムコ
9	11	リーサルエンフォーサーズ	129	コナミ
10	10	ストリートファイターII	112	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
カプコンワールド2 100	ナックルヘッズ 97	龍虎の拳 89	HOOK 86	V・V 77

ターボ、餓狼2、2強安定！

不動のターボと、安定した餓狼2

今月も、先月に比べ順位があまり変動していません。ここ2カ月、強力な新製品がなく安定した状況が続いています。しかし、この原稿を書いている段階ではファイターズヒストリー、クイズ人生劇場、スーパーワールドコート、ハートトリックヒーロー'93などの強力なゲームがどんどん発売されているので、来月はかなり変動しそうです。

今月のTOPは変わらずターボです。安定した人気で、まだまだTOPの座はゆるぎそうもありません。ある一線をとび抜けた大ヒットをするゲームは、他のゲームに比べて底辺が大きく広がります。テトリスなどもそうですが、ここまで広がるとあとから始めた人たちが人気を保っていきます。新バージョンでも出ないかぎり、今年いっぱい人気は続きそうです。

2位の餓狼伝説2は、なかなかのロングヒットになりました。店によってはあまり人気のないところもあり、プレイ層はターボほど広くはありません。とはいっても、固定ファン、対戦ファンがいるゲームセンターでは安定した人気が続いています。

格闘乱戦時代へ突入か!?

対戦のゲームが1位、2位を占める中、ナムコのナックルヘッズがプレイヤー人気で8位に入ってきました。見た目のキャラはなかなかよいのですが、ゲーム感覚が独特のものがあります。ためを駆使した、ナックルヘッズ独特のシステムを理解しないと面白さがわかりにくいかもしれません。

対戦型ゲームは、来月の集計からはファイターズヒストリーが出てきます。ファイターズヒストリーはストIIに近い対戦ゲームなので、ターボ、餓狼伝説2、ナックルヘッズなどの他の対戦型ゲームの人気に及ぼす影響が興味深いところです。

V・Vは、どうも見た目のインパクトが今ひとつで苦戦しているようです。ゲーム的には面白くできているのですが、まずやってみようという気にさせる力がやや不足していたかもしれません。マニアにとっては面白いゲームなので、健闘してほしいところです。

(ぜんじ)



(千葉県)SCMM君

ゲームセンターピノキオ ☆＝0 (24)

兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	11,960,500	明石のオレが本物です 本物ですったらFUN	2周ALL 残×3
2	グリッドシーカー	1,551,180	NISすチョップの鬼 SPECIAL。	ALL (残×2) ファイター
3	グリッドシーカー	928,470	SVR－INJ－NISす	R 7 アタックヘリ
4	グリッドシーカー	889,770	明石新人賞とれるか？ LEO	R 7 アタックヘリ
5	サイバトラー	747,160	INJ－キックの鬼。まじめにやれよーっ	R 5
6	フック	2,588,400	「なんでもやるぜ！」INJ－キックの鬼。	R 4 ピーター
7	ぷよぷよ	272,131	メロンのみなさんへ。メロンでメロメロッ！	ALL ブロック484
8	ソニックウイングス	895,700	FUN人まってるわ♡ SBKパンチの鬼SP	2－5 まだまだいける！
9	ミスティックウォーリアズ	430,600	アニメ・エッチを略してアニメッチーTAK	R 8 (ケイマ) おわっとーっ！
10	ナックルヘッズ	233,800	今やすっかり明石一の困ったちゃんの片キシ	ALL P×1 ミャオ

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝0 (7)

兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナックルヘッズ (クローディア・シルバ)	296,100	ICZER－2	R－8 連なし
2	ナックルヘッズ (クリスティン・ミャオ)	215,900	近大合格おめでとう記念 ARROW京二	R－7 連なし
3	ナックルヘッズ (ロブ・ビンセント)	262,100	UCW	R－9 連なし
4	ナックルヘッズ (タケシ・フジオカ)	332,100	名前なし	R－9 連なし
5	V・V	815,860	森下学	4面ボス 連なし
6	天地を喰らうII (黄忠)	2,743,750	ト部兼好	R－9 呂布 連なし
7	天地を喰らうII (趙雲)	3,471,000	ト部兼好	ALL 連なし
8	コズモギャングザパズル (エキスパート)	4,962で達成	月のプリンスの分家 タキシード亜狼仮面	カンスト 連なし
9	コズモギャングザパズル (EASY)	6,561,819	やっぱり美は愛 ARROW京二	LV393連なし コズモ5342
10				

川島玩具店 ☆＝0 (19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII (趙雲)	1,133,750	HIE	R 5
2	餓狼伝説2 (アンディ・ガード)	745,600	YKKO号	ALL P×10
3	餓狼伝説2 (ジョー・ヒガシ)	762,200	XYZ	ALL P×11
4	餓狼伝説2 (山田十兵衛)	567,500	OZ－GAL	11人目 P×6
5	餓狼伝説2 (不知火舞)	430,000	AOI	9人目 P×3
6	ワールドヒーローズ (ハンゾウ)	1,501,000	YKK1号	ALL P×8
7	ワールドヒーローズ (ドラゴン)	1,138,600	YKK2号	ALL P×6
8	ロストワールド	7,280,800	G・WAX－WIN	ALL
9	ストリートファイターII' ターボ(ケン)	1,070,200	気力だアアッ！！	ALL P×11
10	ストリートファイターII' ターボ(リュウ)	1,109,100	OZ－GAL	ALL P×14

イーストランドファミリーガーデン ☆＝0 (10)

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26－2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	624,660	元日軍原爆研究所入社 At N ASCAT	1コイン4面 エリア50%
2	ぷよぷよ (ふつう・ニューver)	206,236	ぼくはもうだめです ばたんきゅ〜At N	1コインALL ぷよ＝569
3	サイバトラー (連なし・1P側)	756,210	WAKさん 倉敷の人 客員常連親衛隊	1コイン5面 赤モビで爆死！
4	餓狼伝説2 (キム)	1,259,300	池ちゃん 岡山の人 メイヨーさん2次遠征	1コインALL 4日は津山コミケ
5	ウォリアーブレード (連なし・ソフィヤ)	389,010	ジョウレンジャー5人だけ？わし様SANさ	1コインALL 米国放映記念！
6	ワールドヒーローズ (連あり・ドラゴン)	2,064,700	お鍋買うな〜ら 浅草かっぱ橋商店街	1コインALL 遊びに来てね☆
7	ワールドヒーローズ (連あり・Jカーン)	1,373,500	ハリセン女のパパは機忍だったの？たけに	1コインALL パパいゃー
8	テトリス (タイトーver)	999,999＋α	○くん 岡山の人 栃木ファミリーランド	ALLカンスト っな状態
9	ストリートファイターII' ターボ(リュウ)	1,303,200	浅草ビューホテルカピタンのケーキはうまい	1コインALL 明治屋のカレーも
10	YAMATO (連なし)	99,350	超兄貴2は超姉御！？兄貴じゃなきゃいやー	ラウンド10 予約して買え！

ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝0 (6)

広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37 ☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1,426,000	玉ねぎ肉	ALL ケン
2	ストリートファイターII' ターボ	1,239,300	屯田林 丈	ALL 春麗
3	餓狼伝説2	1,017,700	永久成生	TERRY. B
4	餓狼伝説2	906,300	FBI	BIGBEAR
5	天地を喰らうII	2,014,400	鬼怒川竜次	呂布面 張飛
6	コズモギャング・ザ・パズル	9,922,888	殺す肉	コズモ＝5869 LV＝530
7	超時空要塞マクロス	9,031,200	平城店長!?ちくわ姉ちゃん性	2P側 残＝0
8	ファイナルラップ3	2′15″21	平城社員!?ちくわ姉ちゃん性	イギリス 32″68
9	F1エキゾーストノート	49″24	CBU肉 肉とは違う人よ。	MT200pts
10				

モンキーハウス本館 ☆＝0 (136)
福岡県福岡市六本松 2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダークエッジ(連)(サッド)	520, 300	めんどくさい ばりむか。	ALL P×10 D×3
2	ダークエッジ(連)(ブラッド)	405, 900	朝げ昼げ夜げ ばかじゃないの。	ALL P×7 D×1
3	ダークエッジ(連)(ガライアス)	423, 900	うんこなスコア 永ハ集計すんな。 ←	ALL P×7 これではないが。
4	ダークエッジ(連)(イエーガー)	241, 800	東京に武者修業、さようなら。ガッデム岡田	ALL
5	ダークエッジ(連)(ジーニィ)	418, 900	G. M. C. ばんだ	ALL P×6
6	ダークエッジ(連)(M. E. K.)	430, 800	G. M. C. みやさん	ALL P×6 D×0
7	ファイターズヒストリー(連)(サムチャイ)	1, 256, 200	ミスティックで師弟対決かGHR－YST(連)	ALL
8	ファイターズヒストリー(連)(リョウコ)	1, 046, 400	ピンゴサーカスに命を注ぐイエスタデー樋口	ALL
9	ナックルヘッズ	420, 800	G. M. C. KKK	ALL P×4
10	ぷよぷよ(NEWバージョン)	353, 736	BGB－151A (ALL)	ALL

サブカルチュア ☆＝2 (33)
福岡県築紫野市二日市宮田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	16, 968, 720	ROBOCOP ㋮	2周 ALL 残×1
2	ファイターズヒストリー(マトロック)	796, 600	SUR－ASA	ALL P×?
3	ファイターズヒストリー(リョーコ)	992, 600	TOM	ALL P×?
4	コズモギャングザパズル(エキスパートスタート)	400万台	4人いるの	
5	ファイヤースープレックス((連)付)	募集中		
6	ナックルヘッズ	募集中		
7	ぷよぷよ(ふつうスタート)	594, 266	ESP－AST	ALL わざ使用 511 ブロック
8				
9				
10				

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0 (18)
福岡県北九州市小倉北区京町 2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(連)なし	1, 522, 600	一刀両断之介	1CALL つめ×2 KEN使用
2	ストリートファイターII' ターボ(連)なし	1, 410, 100	一刀両断之介	1CALL ガイル使用
3	ストリートファイターII' ターボ(連)なし	1, 355, 915	K K	1CALL VS×15 ケン
4	ストリートファイターII' ターボ(連)なし	1, 145, 312	K K	1C ALL VS×12 春麗
5	ストリートファイターII' ターボ(連)なし	1, 412, 114	K K	1CALL リュウ VS×14 つめ×?
6	ストリートファイターII' ターボ(連)なし	644, 801	K K	1CALL ケン VS×1
7	ナックルヘッズ	289, 800	藤波らいあ雷樹	1C 8面 ロブ・ビンセント
8	天地を喰らう	622, 800	K K	1C 4面 関羽使用
9	コズモギャングザパズル	3, 132, 682	KALC	1C ライン180 レベル159
10	超時空要塞マクロス	1, 776, 500	K K	1C 5面ボス

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝2 (10)
福岡県福岡市東区箱崎 6－1－2 松本ビル ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	12, 867, 060	JUN先生の弟子 ROBOCOP㋮	2－5 1UP×1
2	V・V	13, 142, 320	ぜんそくもち ATP－AP!	2－4ボス
3	フック(ACE(必)付)	6, 970, 400	MLK	ラスボス前
4	ストリートファイターII'ターボ(ダルシム(連)付)	1, 553, 300	まさと君の救世主 WGFC－HRK	ALL P×23 送ります 爪×3
5	ナックルヘッズ(グレゴリーダレル)	334, 200	Tobby	ALL
6	ナックルヘッズ(ロブ ビンセント)	328, 100	はいご	7面
7	牌砦	997, 800	UMA	6面
8	天地を喰らうII(関羽(連)(必)付)	3, 892, 750	CYCLONE－NEC	ALL
9	天地を喰らうII(趙雲(連)(必)付)	3, 864, 850	CYCLONE－NEC	ALL
10	ぷよぷよ	328, 415	Sly－Fox	ALL

ジョイランドタイトーイン ☆＝0 (8)
島根県松江市西津田 5－1－9 ☎(0859)26－6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	1, 512, 000	もうきえてまう ABE'	KEN つめ×2 PX22
2	フットボールフレンジー	20－0	GEM	3TOUCH DOWN 1コイン
3	T2	3, 135, 250	EEL	2クレジット MISSON：ボス
4	ファイナルラップ3	2'18"58	らんなか	イングランド
5	アルバレスタ	2, 932, 000	GEM	1コインALL
6	レーシングビート	3'12"18	GEM	フランス
7	ASOII	2, 077, 800	ABE'	2周5面 えらこっちゃ
8	WGP	120	EEL	4連 ALL 1位
9	ドラゴンスピリット	613, 140	ゆう星からの物体X かめきちにはぜったい	1コインALL かつ
10	阿修羅ブラスター	668, 200	C. Y	

ゲームシティDADA ☆＝0 (4)
島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザ・パズル	3, 718, 076	RPM－RXEIV	レベル194 コズモ1271
2	フック	8, 568, 100	らんま	ピーターパンで GOGO
3	天地を喰らうII	2, 678, 700	THE－龍虎乱舞	1コインALL 張飛使用
4	F/A	1, 761, 800	ROM－EXEIV	1コインALL 18Eホーネット！
5	R－TYPE LEO	875, 270	Z－THEラピタの鬼	ミスってしまった
6	餓狼伝説2	1, 147, 500	THE－龍虎乱舞	1コインALL テリー使用最高
7	カプコンワールド2	2, 719, 800	美佳 愛してる	魔法使い 正解率90%
8	超時空要塞マクロス	3, 363, 600	TSUYOSHI	1コインALL 最後のボスまで
9	ワールドヒーローズ	2, 012, 900	天下の宮本賢治	ジャンヌ使用
10	ボンバーマンワールド	1, 785, 000	卒業～泣きながら 手を振った君～	3月って悲しいね 最後のボス

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0 (22)
愛知県松山市南斉院町17－5 ウエストビル1F ☎(0899)33－6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダイレックス(アロサウルス)	1, 906, 200	SUR-GINⒹ 借金返済記念今井特集	ALL P×8
2	パラメデス(今月の目玉商品)	4, 566, 130	SUR－Y. TⒹ 今井地獄のあと八百円	3時間 ノーマル
3	餓狼伝説2(テリー)	1, 214, 900	SUR－K. MⒹ 今井地獄の身体で返済	ALL ノーマル P×?
4	餓狼伝説2(アンディ)	1, 135, 200	SUR－Y. TⒹ 今井地獄の知ったげ	ALL P×16 女王地獄のつわり
5	餓狼伝説2(キム)	1, 115, 000	あ～べ バナナコーラ 今井地獄のゴキブリ頭	ALL P×? GIN地獄の恐竜
6	餓狼伝説2(ベア)	1, 316, 600	SUR－Y. TⒹ 今井地獄の首振おやぢ	ALL P×22 P. T地獄の巨楓
7	グッドシーカー(ファイター)	1, 723, 100	SUR－R. TⒹ 今井地獄の浣腸自	ALL 1ミス 新山 地獄の狂人
8	ナイトストライカー(Uゾーン)	90, 241, 590	777 あと3万 次は地獄記念佐藤特集	P×6 今井 地獄の去勢
9	リングレイジ(トーナメント)	100, 300	SUR－Y. TⒹ 佐藤地獄の股間痛打	ALL あ～べ地獄の巨乳
10	G.I. ジョー(スカーレット)	9, 999	SUR－GINⒹ 佐藤地獄の黒い金玉	イージー 4－2 EIJ地獄の淫獣

チャレンジバンバン ☆＝2 (42)
愛知県松山市道後樋又 4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	11, 916, 870	わいわい	2－5 162%
2	ファイターズヒストリー(マーストリウス)	901, 600	わいわい	ALL P×4
3	ナックルヘッズ(ミャオ)	382, 700	JoJo 強力かなしいじゃん	ALL P×3
4	ナックルヘッズ(ブラット ウェイク)	287, 300	A・T	ALL P×0
5	牌砦	1, 005, 800	ビッグ・ナイターなくなった	6面
6	餓狼伝説2(アンディ)	1, 427, 300	わいわい	ALL D×3 ボクサーおち
7	餓狼伝説2(ジョー東)	1, 322, 600	東方仗助	ALL P×15
8	餓狼伝説2(ビッグベア)	1, 257, 800	A・T	ALL P×19
9	餓狼伝説2(不知火 舞)	1, 103, 700	徳永 幹夫	ALL 4月から社会人
10	龍虎の拳(リョウ)	1, 066, 780	東方仗助	ALLⓅ

オキモト ☆＝0 (5)
広島県広島市西区南観音 3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦国伝承2	606, 350	すほー	ALL
2	天地を喰らうII(張飛)	2, 880, 400	A・A	ALL 連付
3	天地を喰らうII(趙雲)	1, 928, 400	S・S	9面 連付
4	天地を喰らうII(魏延)	1, 230, 300	WX	7面 連付
5	餓狼伝説2(山田)	1, 146, 300	GO	ALL
6	餓狼伝説2(キム)	859, 200	Y・M	ALL
7	餓狼伝説2(不知火)	753, 700	BAB	ALL
8	餓狼伝説2(チン)	565, 800	A・A	ALL
9	コズモギャングザビデオ	18, 286, 040	げえむのごんちゃん	ALL 3ミス
10	カプコンワールド2	1, 582, 600	M	89%

アメニティスペースOZ ☆＝0 (26)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	フック(ピーターパン)	10, 981, 700	SEE	1c ALL
2	コズモギャング・ザ・パズル	4, 077匹	モンキーばずら～	カンスト レベル398 小野田店
3	V・V	10, 663, 540	磯崎Love²HSK	1C 136% ノーマル小野田店
4	牌砦(ウォームアップスタート)	955, 700	MIP	1C 6面 山口店
5	V. R(初級)	3'12"81	GO	7MT DX 小野田店
6	ビューポイント	1, 932, 060	N. F	1C ALL 連付 山口店
7	グリッドシーカー(ヘリ)	1, 331, 600	WARA	1C ALL 連付 宇部店
8	グリッドシーカー(ファイター)	1, 263, 600	KONTA	1C ALL 連付 中部店
9	リーサルエンフォーザーズ(トレーニング)	3, 394	磯崎Love²HSK	15面 中部店
10	メジャータイトル 2(アメリカン)	－21	Mr. 高泊の板さん	1C ALL パリー 小野田店

丸久ファミリーランド小郡店
山口県吉敷郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII(関羽)	2, 264, 200	ダミアン浜田最高 あほー (犬) 1勝6敗	ALL 先月といっしょ
2	天地を喰らうII(ぎえん)	2, 168, 000	いとこは熊大 俺は? あほあほなんちゃん	ラストボス
3	天地を喰らうII(張飛)	1, 973, 350	キラー	ラストボス
4	餓狼伝説2(テリー)	782, 900	せいじ フッフッフ	ALL クソスコア
5	F/A	937, 750	AFP－まいちー サムソン立ち読み	7面 楽勝 20秒で3ミス死亡
6	ストリートファイターII' ターボ	対戦者募集!!		
7			ベジータ㋮さんが今山口にいる。サインくれ	
8	ナックルヘッズ		入荷しました でも誰もやらない	
9			対戦マニアの皆さん！丸久四天王が必ずや満	小郡駅徒歩5分 対戦希望者は大声
10			足させるでしょう。ぜひおこし下さい	で「かかってきなさい」と叫ぶべし

ゲームゾーン灘町店 ☆＝0 (11)
鳥取県米子市灘町 2－52 ☎(0859)35－8958

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	フック	9, 767, 300	らんま (ラピタランド)	ピーターパン使用
2	SDガンダムネオバトリング	1, 058, 000	MAK (ラピタランド)	アレックス使用
3	餓狼伝説2	1, 098, 700	2－THE (ラピタランド)	テリー使用 レベル4
4	牌砦	821, 100	AE (ゲームゾーン)	ノーマル
5	ソルダム	3, 789, 090	WB (ゲームゾーン)	ノーマル
6	V・V	2, 648, 550	MOL (ゲームゾーン)	ノーマル
7	餓狼伝説2	985, 000	FER (ゲームゾーン)	ノーマル
8	ストリートファイターII' ターボ	1, 147, 700	MAA (ゲームゾーン)	ノーマル
9	ナックルヘッズ	195, 200	AE (ゲームゾーン)	ノーマル
10	戦国伝承	238, 850	AE (ゲームゾーン)	ノーマル

次回のスコアの締切は 5月25日 (26日消印有効)

☆獲得数上位店(2月号～6月号)

順位	店名	今月	合計
1	タイトーイン002スタジアム(大阪)	10	30
2	荏原ゲームコーナー(東京)	2	20
3	ノーベル&ヒノーズ下井草店(東京)	1	18
3	プレイシティNASA杉本町店(大阪)	3	18
5	プレイシティスカイシアター(埼玉)	4	16
6	ハイテクセガ高崎(群馬)	1	10
7	八千代プレイランドカーニバル(千葉)	2	7
8	タウンスポットプレイランド(大阪)	1	6
9	キャッスル&YOU²(東京)	0	5
9	ゲームセンターコパIII(神奈川)	1	5

ハイスコア通信 担当者から

今月はタイトーイン002スタジアムが、なんとオール☆(10個)のパーフェクトを達成。これはお見事！☆がつく人気機種ばかりを集めて、すべて全国1位を取るのは至難の技だ。今後も同様の活躍を期待しよう。

2位は荏原ゲームコーナー。トップに水をあけられたものの、安定した強さを見せている。来月はファイターズヒストリーで台頭しそうだ。

同じく3位のプレイシティNASA杉本町店も☆3個と順調に伸びている。不運にも来月送りとなったFヒストリーを3部門申請しており、次回は荏原との直接対決が予想される。こちらも非常に楽しみなところだ。

てあたりしだい ゲームリスト

3月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ファイヤースープレックス	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ(プロレス)	3月25日	いきなりですが、発売してます。凶器でタコ殴りが気持ちいいです。
戦国伝承2	エス・エヌ・ケイ	8－4	アクション	3月	和洋折衷ロマンシングアクション第2弾、騎馬戦シーンは必見もの。
プレミアーサッカー	コナミ	8－2	スポーツ	3月23日	ワイドからズームへ4段階の画面サイズが選べる!操作性も抜群。
クイズこんばっとQ	ジャレコ	4－1	クイズ	3月	正解することに戦車が進軍していくコミカルタッチのクイズゲーム。
グランプリスターII	ジャレコ		ドライブ	3月10日	FOCA公認F1ドライブゲーム。8人同時レース可能。
ダークエッジ	セガ	8－5	アクション	3月	対戦同時プレイ可能3D格闘アクション。
ハットトリックヒーロー'93	タイトー	8－3	スポーツ(サッカー)	3月	Jリーグ開幕に先駆け、超リアルサッカーゲーム発売される!
スーパーチェイス	タイトー		ドライブ	3月	チェイスH.Q.復活!ますます過激に再登場!!
クイズ人生劇場	タイトー	0－4	クイズ	3月	
ファイターズヒストリー	データイースト	8－6	アクション	3月18日	出しやすい必殺技、個性的なキャラの対戦格闘。弱点システム採用。
V・V(ヴィ・ファイヴ)	東亜プラン	8－2	シューティング	3月19日	見せてあげよう、最高のショータイム。
ナックルヘッズ	ナムコ	8－3	アクション	3月18日	真剣勝負ここにあり!
スーパーワールドコート	ナムコ	8－3	スポーツ(テニス)	3月	名作は甦るためにある!スポーツ物が好きな人プレイしてね。
LD麻雀ジェラシー	日本物産	KB	麻雀	3月22日	LD麻雀第7弾。和了するとパチスロができ、入賞すると…。
ウルトラ闘魂伝説	バンプレスト	8－3	アクション	3月14日	流星きっく、きりもみキック、回転アタックをマスターせよ!

4月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
海底大戦争	アイレム	8－2	シューティング	4月	何なんだこの懐かしさは!そう、海…海が俺たちを呼んでいるぜ!!
ワールドヒーローズ2	ADK／エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	4月下旬	かなり妙なマッドマンは、仮面を取ると実はハンサム。極めるべし。
キャディラックス	カプコン	8－3	アクション	4月	人間と恐竜が共存する26世紀、密猟者を倒すべく立ち上がる4戦士。
ガイアポリス	コナミ	8－3	アクションRPG	4月下旬	アーケードの革命児的RPG!スピーディな展開と壮大なドラマ性。
タイトルファイト	セガ		スポーツ(ボクシング)	4月	ヤワな野郎にゃ用はない!あまりに過激な体感ボクシング登場!
クイズめくるめくストーリー	セガ	4－1	クイズ	4月	
アースジョーカー	ビスコ／タイトー	8－2	アクション	未定	
ナイトスラッシャーズ	データイースト	8－3	アクション	未定	ツープラトン攻撃、敵を埋めるなど、特徴あるアクション。
ロッキー&ブルウインクル	データイースト		ピンボール	未定	立体交差ランプウェイ、手品をするバックグラス他、見所いっぱい。
ナックルバッシュ	東亜プラン		アクション	未定	
ラッキーアンドワイルド	ナムコ	8－2	アクション	4月中旬	ハチャメチャのスピードアクションを存分に楽しんでくれ!
戦国エース	彩京／バンプレスト		ガンシューティング	4月	縦スクロールのバリバリシューティング。
超時空要塞マクロスII	バンプレスト	8－2	シューティング	6月	新システム搭載!期待してください。
パステルアイランド	ビスコ	4－1	シューティング	未定	4人対戦可能通信アクションゲーム。きれいな絵も見てください。
キース&ルーシー	ビスコ	0－4	クイズ	未定	総数1万問。フル画面アニメーションもあるクイズゲーム。
バンバンバスターズ	ビスコ	8－2	アクション	未定	ビスコのネオジオ第2弾。キャラがかわいいコミカル面クリゲーム。
T.T.(タオ体道)	ビデオシステム	8－6	アクション	4月下旬	プレイヤーの意思をよりリアルに伝えるため、6ボタンで登場。

PLAY-HOUSEアスカ ☆＝0(3)

佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らうII	2,048,000	IPA－TKO	ALL (関羽)
2	ストリートファイターII' ターボ	1,638,500	BE－BOP	ALL (サンギエフ)
3	フック	2,570,700	IPA－TN	S－5 (ピーター)
4	餓狼伝説2	1,069,900	Mr－RAF	ALL (アンディ)
5	得点王	ALL	IPA－KN	ALL (オランダ)
6	クイズF1 1・2フィニッシュ	1,371,350	Mr－ETM	
7	コズモギャング・ザ・パズル	2,166,609	IPA－TKO	
8	ダイノレックス	1,385,303	IPA－TN	S－8 (スティギモロク)
9	R－TYPE LEO	4,102,580	Mr－B・D	ALL
10	F/A	1,013,500	IPA－SYO	S－7 (4集)

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳街11－6 ☎(0958)47－3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ	988,000	浜田 匠平	ALL 中2年生
2	餓狼伝説2	125,800	吉村 貴宏	5人目 中1年生
3	天地を喰らうII	550,300	山本 康治	3人目 高2年生
4	ぷよぷよ	54,109	六倉 貴彦	4面 高1年生
5	スーパー上海	6,200	森 健二	1面 中3年生
6	ストリートファイターII' ターボ	532,000	岩永 光司	オール 中2年生
7	フック	436,600	前田 靖知	花の予備校生 3面
8	餓狼伝説2	63,420	平野 晋二	小4年生 9人目
9	フック	180,000	大塚 誠	高1年生 2面
10	フック	365,700	嶋津 達哉	2面 中3年生

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆＝0(3)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)32－6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス (ハーディスト)	2,243,800	TKI－KI－ALS	やはりきびしい 1P×2
2	ソニックウィングス (ノーマル)	1,266,700	MGF－大塚	F14 2周ALL
3	F/A	1,936,550	YAN	GR－5 1ミス (ライフ5設定)
4	ぷよぷよ	370,103	ほしの少年	1C
5	ガンネイル	11,803,600	㊂研No.3 URD	1C, 6面
6	スーパー上海	1,568	S. N	12面
7	フィグゼイト	1,356,820	ARIEL	1周と1面 カルホーン
8	ゴーストタウン	40	URD	残り47秒と4発
9			3月末をもってH/Sす。でも店は残るので	延岡はなくなりま 常連の皆様ご心配
10			なく。 がんばれGo がんばれカーズ!!	NTA君!!

ゲームプラザ ☆＝3(149)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ (バルログ)	1,518,600	プラザの最終カリスマ INFTY (旧姓不詳)	ALL P×22 つめ×3
2	ミスティックウォリアーズ (㊣ケイマ)	877,020	僕 大学進級しました G. F. A－MST。	ALL
3	V・V	19,216,060	一応形だけでもクリア G. F. A－MST。	2問ALL 残×4 1UP×0
4	R－TYPE LEO (㊣なし)	5,697,780	A－T	ALL ノーミス
5	ミスティックウォリアーズ ㊣(コジロウ)	660,570	この頃はもう神奈川。みんな元気してますか。	ALL
6				
7	牌砦 (ノーマルモード)	718,800	ストII人気はよ終われ 終わったら事態は最悪?	5面で死亡どうせ 集計せんけんね。
8	コズモギャング・ザ・パズル (エキスパート)	9,999,999＋α (コズモ5001)	実力最小コズモ数? 集計は電パ㊒でしょ?	LV466電パ㊕ 電パテトリスは?
9	コズモギャング・ザ・パズル (イージー)	6,656,723	弾よけと対戦せんなら 今はゲームせんがいい	5572の411 カンスト何やそれ
10	牌砦 (練習モード)	1,013,800	西川君ROC氏元気? ぼく涙目人生爆進中。	6面で死亡 ㊧㊨ あとは他人まかせ

ヤングパレス

沖縄県沖縄市中央1－14－2 ☎(098)939－1920

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	フック	7,710,500	P－Y	ピーターパン
2	フック	6,303,500	P－Y	ポケッツ
3	天地を喰らうII	2,218,700	JODAN	関羽
4	餓狼伝説2	773,500	SYO	ビッグベア
5	餓狼伝説2	738,300	ONIO	チンシンザン
6	ストリートファイターII' ターボ	1,088,700	FX	ケン
7	ストリートファイターII' ターボ	1,004,400	カモメ	ガイル
8	達人王	1,497,820	K. K	ステージ 2－2
9	ぷよぷよ	164,040	L. G	ふつうモード
10	カプコンワールド2	1,462,700	モリケン	ネコ

ゲーメスト
7月号
No.94
定価530円

次号は5月30日発売!!
戦国エース、ワールドヒーローズ2
ファイターズヒストリー
ダークエッジ、マクロスII

論
対戦心理を考える1

はめ技とは?

今回はストIIのはめ技について考えてみたいと思います。

とにかく、ストIIのはめ技については、人それぞれさまざまな意見があり、何かを言い出すとたちまち大変な事態になりかねません。それだけゲーマーの間では身近で深刻な問題と言えるでしょう。

とりあえず、"はめ技"とは何なのかを、追求していきたいと思います。

まず間違いなくはめ技と言えるのは、相手が単純な技を繰り返しているだけで、その技を防ぐことができないというものです。ダッシュにおけるダルシム、バルログに対するベカの"ダブルニーはめ"がそれに近いと言えるでしょう。

その他に、サイコ投げ、ソニック投げ、をはじめとするガードさせてからの投げもはめ技と言えるかもしれません。ただし、これらの技は投げのタイミングが多少難しいので、100%に毎回行うことが難しくなります。

なぜ、ただのガードさせ投げがハメ技に近くなるのでしょうか。それは、ガードさせたあと、相手がほんの一瞬だけ投げ返せない瞬間があるからです。一番楽な返し方が投げ返しなのですが、その方法は相手が完璧なタイミングで投げはめを行うと、返すことができません。

その場合、無敵技を持っているプレイヤーはコマンドを入力したあとボタンを押すことによって脱出することができます。しかし、コマンド技はコマンドを正確に入力しなければならないし、ボタン自体が相手の投げのボタンを押すより、一瞬早く押されていないといけません。

相手は簡単な操作ではめ攻撃を行っているのに、こちらは複雑な操作を完璧に行わないと返せない。これだけで、心理的なストレスはたまっていきます。しかも、投げの威力が操作が簡単な技にもかかわらず大ダメージを与えることが、さらに不満感を高めていきます。

キャラによる違い

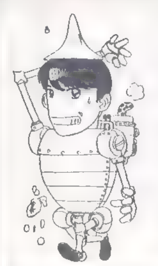
では、ザンギエフのスクリューはめはどうでしょうか。ザンギエフは、相手に近づくために、相当の心理的プレッシャーとストレスという代償を払っています。また、今では当たり前になりつつありますが、スクリュー自体が複雑なコマンド技なので、楽なはめ技と思われにくい側面があります。

もし、ザンギエフが相手に簡単に近づけ、対戦の地位が上から1~2番目だったとしたらかなり憎まれる存在になってしまったのではないでしょうか。ストIIのザンギエフは、弱いはずだからこそ許されたものだったのです(続く)。 (ぜんじ)



●今回のストIIダッシュターボのダイヤグラム、各地のプレイヤーの意見を取り入れてまとめてみました。皆さんのご協力、感謝致します。

それにしてもみんながみんな主張する最強キャラが違ってまとめるのに苦労しました。ザンギ最強説、ガイル最強説、本田最強説などなど…。結局こんな風になりましたが、どうですか?御意見、お待ちしています。 (見い~たぁ~ぞ、山賊O!!FRS-N.O㊇)



●まずは先月号のグリッドシーカーで、3面の隠れアイテムについての情報を多数いただき、ありがとう。実は知ってたんだが、載せるスペースがなくて…。

ミスティックウォリアーズはケイマ使用でクリアが見えた(ラスボス強い!)。あとは回数こなすだけか?

最近シューティングが熱くて、戦国エースも超おもしろい!今月の記事でわからないことがあったらどんどん聞いてね。(ミスティックも同時受付中RIK君)



●この号が出るころは晴れて4年生になってるだろうか?4年ってこたぁかの有名な「シューショク活動」が待ってる!やだあ~!!もっとあそびた~い!!ってなわけで多分院試を受けまくります。さてどうなることやら…。

先日YOU・AとKALと私の3人で「5秒間連射トライアル」に熱中した。結果YOU・A158発でKAL135発、私は126発…ウデが動かな~い。 (多感な22歳 DON)



●先日の3月23日(私の20歳の誕生日だった)、東北のとある街で起きたことを私は忘れることができないだろう。でも、そのときに今の自分が失ってしまったものを見たような気がして、ちょっと寂しかった。私はそれを取り戻すことはできないのかな…(無理という話が…)。こんなときに聞いたB'zの「FRIENDS」、けっこうききます。我が闘争…いまだ終わらず。終わるのはいつの日か? (しばらくはゲームが恋人… F-GLD)



●この頑張ったぜコーナーを読み終わってしまうと、今月のゲーメストも残り数ページ。なんとなく寂しく感じてしまうのは、日曜日にサザエさんを見終わって、「あうーもう休みが終わっちまうー」的な焦燥感に通じるモノがあるよーな気がしますよね?(しないって)

申し遅れましたが今度編集部で奉公させてもらうことになった新人野郎の田渕健康です。趣味は健康増進、美食追求です。今後ともよろしくー。(血色いい男田渕)



●このたび大学卒業と同時に6年来の恋人(ギリシア人)と結婚、家業の風呂屋を継ぐことになりました。先祖代々の秘宝、徳川埋蔵金を使って大改装、ゲーセン内包の5階建て近代型銭湯にしちゃうので、所沢に来たときには航空公園駅前「桃の湯」をよろしく。投稿者&読者のみんなにはフルーツ牛乳をサービスしちゃうぞ。お互い、ビッグになって会おうね。そういえば、先日UFOの大群を見ました。 (今日は4月1日 栗原桃郎)

表紙の裏をとれ

今回は背景が少量入るはずですけれども、どうでしょうか? 私も心配ですが…。

ダーク・エッジはブラッド使ってますが、なかなかうでが上がらず連戦連敗状態です。

でもすごく絵がきれいなので、個人的には気にいってるゲームです。水面いいっす。

さて、そろそろまた新しい年度が始まります。新しいことをするときは苦労がつきものですが、がんばって下さい。 (藤原ひさし)

待ってー、もうひとこと

第5回ゲーム懸賞論文の入賞者の方々におわびします。賞品の発送が遅れています。すいません。この本が店頭に並ぶころにはお届けできていると思いますが。

バンプレストさんと始めた企画募集の発表もものすごく遅れてしまいました。誰が読んでも楽しめる記事にしていきたいと思っとりますので、よろしくお願いします。 (J・P・S)

GAMEST ゲーメスト 6月号
■平成5年6月1日発行 第8巻9号通巻92号
■編集人 高橋己代子
■発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電 話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印 刷 凸版印刷
◆〓 集
石井ぜんじ 栗原桃郎 N,O
ずるずる APAPA YOU・A
塩原利〓 C・LAN いなりん 古〓美一
植村伴北 藤原ひさし ぴぐ もも かる
F-GLD DON RIK君
内山利栄 猿渡雅史 遊佐孝之
佐藤孔建 林野吉 二田祐樹
坂井肇 大野純司 霜田和人 竹森眞由美
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 FREED

頑張ったぜコーナー



お前らの好きにはさせないぜ!

キャディラックス

最近アクションゲームがたくさん出てきている。操作方法が少しずつ違ってたりするので困惑している人もいると思う。そこで技の出し方について見てみよう。

by ずるずる

NEW GAME PATROL
ニューゲーム パトロール

許せねえ!

恐竜と人間が共存している26世紀前半、自然破壊と恐竜の殺戮を繰り返す奴らがいた。「誰だ、こんなことをするのは、許せねえ!」

恐竜たちを密猟する連中を倒すため、4人の勇者が集まった。

キャディラックを乗りこなす一番の熱血漢、ジャック=テンレック、明晰な頭脳をもつ天才科学者、ハンナ=ダンディー、ユーモア抜群の腕利きエンジニア、ムスタファ=カイロ、すさまじい力持ちだが心優しい巨漢、メス=オブラド。

この4人が密猟者たちの正体をつきとめ、たたきのめすのだ。



様々な敵が待っている

凶暴な恐竜たちでさえ恐怖なのに、これに殺戮のプロたちが待ちうけているのだ。

その中心的存在がDr.フェッセンデンだ。新世紀の地球に生まれた彼は、恐るべき頭脳を持った天才科学者。その異端さからか彼に関する詳細は謎に包まれている。

敵の中には、Dr.フェッセンデンによりつくられた生物もいるのだ。

この恐怖に君は立ち向かわなければならない。

1ステージ 闘いは街中から始まる

翼竜が飛ぶ26世紀前半の都市。まずここから闘いが始まるのだ。

まだ初めということなので、これは強い!という敵はでてこないが、決して気を抜くことはできない。

気を抜いたとき、ハンマーの強烈なタックルに!なんてこともあれば、遠くから正確にナイフを投げつけてくるブレードがでてきたりするのだ。

基本的に主人公たちは素手で闘っているが、敵を倒したり、まわりのものを壊したりして武器を手に入れることができる。これにより有利に闘いを進めることができるぞ。



PAN!武器を持てばこっちのもの!



この野郎!めしはやらねえぜ!



たあーっ!ヒールキックを食らえ!



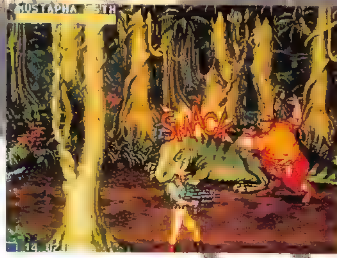
街の荒くれ者どもの首領。名はバイス・T。意外に頭を使った攻撃もしてくるぞ。

ビルの屋上から屋内、そしてストリートを抜けていくと、恐竜を連れた1ステージボス、バイス・Tが現れる。

彼は、恐竜をなぐり凶暴化させたり、自慢のピストルで攻撃をしてくるぞ。

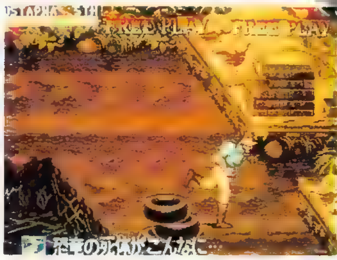
2ステージ 恐竜を痛めつけるとは…

舞台はジャングルへ…。ここにはより大型の恐竜がいて、主人公たちの行く手を阻む。凶暴化された恐竜は、なかなか強い。注意していないと食いつかれるぞ。



あ、おい！恐竜を起こすな！

どんどん進んでいくと何かをぶった切る音がしてくる。「あれは何の音だ？」その音を確かめるべくどんどん突き進んでいくと…。



なんなんだ、この一帯は！急がねばならん。

するとどうだ、恐竜をザクザクと切り刻んでいる奴がいるじゃないか！

でかいブッシュナイフ2本を持ち、恐竜解体の仕事をしているのが2ステージボスのアトミックだ。


恐竜解体を請け負っている、アトミック。肉を切り裂くことを至上の快楽としている、恐しい奴だ。


キャー!! フフフ、切り刻んでやる～っ！

3ステージ キャディラック登場！

3ステージは、広大な荒野でのスピード感あふれる闘いでいっぱいだ。

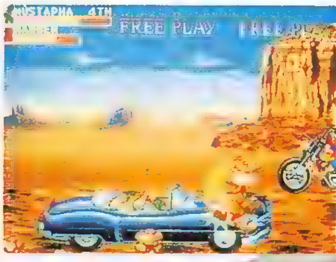
ザコを少し相手にしているところへドーン！キャディラックが到着する。


よーし、ここから爆走だぜえ！

「さあ、爆走して、一気に突破だあーっ！」

爆走を始めたキャディラックは、次々に現れる敵をふっ飛ばして行く。

キャディラックに乗っている間は、ダメージは受けない。そう、ここはボーナスステージなのだ。



おーらどけどけどけーい！邪魔だあーっ！

どんどん進むと、バイクに乗り、手投げ弾を投げてくる奴が登場する。そう、彼が3ステージのボス、ガスパーだ。

彼の攻撃は素早く、かつ強烈。武器を取り、離れて闘うのがいいだろう。



ガスパー、そのバイクから引きずり降ろしてやるぜ！


唯一機動力のあるバイクに乗る。その加速力はキャディラックを凌駕する。彼の名はガスパー。

これから先…どうなる

4人がこれから進む先は、よりきびしい道となる。Dr.フェッセンデンの息のかかった生物たちが待ち受けるのだ。そう、博士が作り出した人間とも恐竜ともつかない闘うために作られた究極生命体たちだ。

この世のものとは思えない光景を目にするだろう、体験するだろう。しかしそんなことに屈してはいられない。世界を救うために、我々は闘わなければならないのだ！

これがオレたちの技だ！

でかい奴、小さい奴、素早い奴といろいろいる敵。ただボタンをたたいているだけじゃあ倒せない。

そこで今回は、4人の技、基本的なものから大技まで見てみようと思う。

敵の数、間合い、速さなどを考え、効率のいい技を選び使っていきたいところだ。

多人数で遊べ！

1人でやってもいろいろな技が出せて楽しめるのだが、これが複数プレイになると、協力プレイにふさわしい技が使えるようになるのだ。

使い方は2人のキャラがしばらく重なると始動するというもの。奥にあるキャラのほうが土台となるので、まわりの状況を考えていくといい。

4人それぞれに技があるので、使い方で有利になるのは間違いなしだね。


ジャックはダッシュの発射台に。

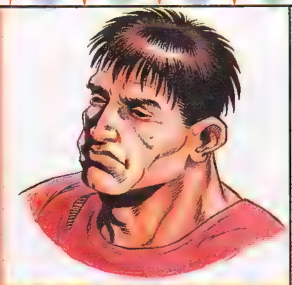

ハンナはジャンプ台に。



ムスタファは、ローリング発射台に。



メスは、長距離砲の発射台に。

キャラクター	ジャック＝テンレック	ハンナ＝ダンディー	ムスタファ＝カイロ	メス＝オブラド
				
通常攻撃（左・直下型）（右・放物線型）	ブラッディキック / レックスクロー	ダイナファング / ハンナキック	スカッシュカッター / インドールアロー	レッグドロップ / ヘビィダイブ
連続攻撃（フィニッシュ技）	ライトニングストレート	ラウンドハウスキック	スピニングバッグキック	デッドリーハンマー
投げ技	エイシェントスロウ	ジェラシックスルー	ショルダードライブ	パワースラム（前方）/ ブレンバスター（後方）
ダッシュアタック技	スライディングキック	ジャンピングニールアタック	ドロップキック	フライングボディプレス
ダッシュ&ジャンプアタック技	ダブルトゥクラシュ	リーサルファング	ファストスラッシャー	フライングラリアット
必殺技	ヒールアッパー	スピニングエルボー	サマーソルトキック	アースクェイク
メガクラッシュ	ダイナアッパーカット	スパイラルスマッシュ	トルネードキック	ヘッドブレイカー









あのアウトランがふたたび

Out Runners

©SEGA

バーチャレーシングで技術を見せつけたセガの今度の体感モノは、なんとアウトラン第３弾!!今度は世界を股にかけて駆け抜けろ!!

▼▼今度のアウトランは世界一周だ!!

一昔前、当時としては斬新なマルチルート方式や美しいグラフィックでプレイヤー人気を集めたアウトラン。その第3弾（第2弾はターボアウトランね）がいよいよ諸君の前に姿をみせる。

アウトランといえばやはりステージごとに分岐点があって5種類ものエンディングがあったのが印象的だったが、今回はナント最終目的地は10カ所ーしかも欧州から舞台はぐっと広がって世界一周！というスケールの大きさだ。ルートは西まわり、東まわりコースに分かれ、30もの個性あふれるステージを走破していく。どうだい?スケールの大きさがわかるだろう。


選べる車は8台。趣味で選べるところがGood!!

▼▼▼マイカーもいろいろ8つの車で世界を走りまくれ！

プレイヤーの操るマイカーも、前2作では同じ真紅のオープンカーだったのが今回は8台もの個性的な車の中から選べるようになっている。またドライバーもそれぞれ違うキャラが運転している。それぞれ加速力重視型や最高速重視型、オフロード型などいろいろあるのだが、すごいことにそれぞれの車体によりプレイヤーの視点が変わってくるのだ。こんな細かいことにまで、ウルウル…私はウレシイぞ!!

またそれぞれどの車を選んでもAT、MTを自由に選択できる。ウレシイ配慮だよね。

▼▼▼BGMもコリまくり！DJ気分でLET'S GO!!

アウトランではゲームスタート時に音楽を3種の中からセレクトしたのだが、このゲームではなんとゲーム中にBGMセレクトボタンを使いドライブ中にバンバン音楽を変えられるのだ！これはウレシイ。ゲーム中に気分によってBGMを変えられるってのはもう完全にドライブ気分にさせてくれるぞ。

またこのゲームはシステム32ならではの美しいグラフィックとバツグンのセンスで各面の背景を見てるだけでも十分に楽しい。これをスーパードライブゲームといわずして何といおうか?

さらに今回は通信機能で多人数でのバトルもできる。このときルートは1位のプレイヤーが決めたコースを走っていくのだ。

ドライブゲームにレースの要素を入れるというのはちょっと妙な感覚だがこれがまたGOOD!!ってな感じでしっくりとくるのだ。

ちょうど同社の「パワードリフト」と感覚的には似ていると思ってもらっていいだろうね。リアルな感覚が好きな人はちょっと抵抗があるかもしれないがまあやってみなさい。見事にハマれるからね。これはもうやるしかないぞ。

まさに一粒で二度も三度もおいしいこのゲーム、発売まであと少しだがまあジックリ待て、待てば待つほど楽しみは倍増するからね。この夏はアウトランナーズで決まりだぜ!!

（DON）



Powerで押してけ！これも一興ってやつだ!!




Ouch！のビリ。フジヤマ風景に見とれちまったぜ。


ドライブゲームの新風。レース要素が妙に合う。

※画面は開発中のものです。

必殺技、全公開!

ナックルヘッズ

近未来の娯楽番組を舞台に決戦のバトルロイヤルが始まろうとしている…。

F-GLD

皆さんお待ちかねの、ショータイムの始まりだ!

時は21世紀。このとき、あるTV番組が全世界でブームとなっていた。

その番組の名前は「ナックルヘッズ」。この番組は参加するものと見物するものがそれぞれに楽しめる、ひとつのゲームになっている。

そのゲームとは…世界中から強者を集めて闘わせ、誰が勝ち残るか…というもの。

優勝者はこの上ない名誉と巨額の賞金を手にすることができ、ギャラリーは金を賭けて一攫千金を狙う。

今回もこのショーに、6人のクレイジーな奴らが集まったぜ!



世界各地を舞台に闘いは繰り広げられる。

コインを投入してこの番組に参加しよう!

これは4人まで同時に対戦ができる、対戦アクションゲーム。プレイヤーはレバーと3ボタンでキャラクターを操作して、3本勝負で勝ち抜きとなる。

レバーでキャラクターの移動。ボタンはそれぞれ、上段攻撃、下段攻撃、ジャンプ。

各キャラクターはそれぞれ必殺技を何種類か持っている。AまたはBボタンを押し続けることで気合が溜まり、強力な攻撃をすることができたり、他にもレバーを相手方向に入れてボタンで投げるなど攻撃は多種多彩。すべての技を使いこなせるかな。



ミャオの棍棒は何もしなくても長いのに、気合溜めでさらに長く。

こいつらが今回の挑戦者、クレイジーな6人衆

それでは今回の挑戦者の紹介をしよう。さまざまな特徴をもつ、この強者ぞろいの中で勝ち残るのは一体誰?

ロブ・ビンセント



アメリカ人 男 28歳
武器 トンファー
必殺技
ブラストウェーブ
←(溜め)→AorB
スパイラルカッター
↓↑AorB
トルネードスラッシュ
→↓↘A
スライディングキック
↓↘→B



トルネードスラッシュ。上に向かってのジャンピングアッパー。

タケシ・フジオカ

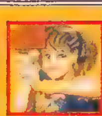


日本人 男 24歳
武器 鎖鎌
必殺技
鷹舞空裂斬
↓↘→AorB
翔鷹斬
↓↑AorB
延髄切り
↑↗→A
絶命斬
垂直ジャンプの落下中に
→AorB
舞曲演舞殺
前移動ジャンプの落下中に
↓AorB

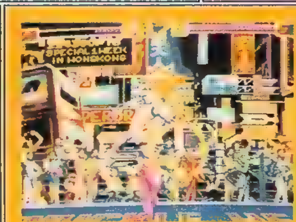


舞曲演舞殺。空中からのスライディング。効くんだよ、これは。

クリスティーン・ミャオ

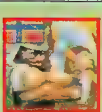


中国人 女 18歳
武器 こん棒
必殺技
濆頭棍
←(溜め)→AorB
衝撃輪
↓↑AorB
裂倒棍
Aボタン連打
爆棍二頭足
↓↘→B



衝撃輪。棍棒を回し、全身を守る。

グレゴリー・ダレル

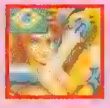


ノルウェー人 男 40歳
武器 ダブルトマホーク
必殺技
タイダルウェーブ
↓↘→AorB
ノルマンバースト
←→AorB
スーパークラッシュ
↓↑A
バスタードヘッドバット
←(溜め)→A
ヘルダイビングバックブリーカー
投げの間合いで→→AorB



ダレルはリーチとスピードはないがパワーが最強である。

クローディア・シルバ



ブラジル人 女 24歳
武器 オリハルコンクロー
必殺技
コルコヴァードドロップ
↓↘→↗↑AorB
リオグランデアタック
↓↑AorB
ジャンピングソバット
→↓↘B
フライングヒールキック
→↓↘A
クロッシングシーザス
↑↗→B



コルコヴァードドロップの上昇中と下降中。相手めがけて突っ込め。

ブラット・ベイク



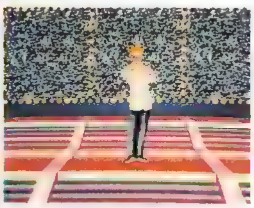
ギリシャ人 男 35歳
武器 マッドハンマー
必殺技
ビーストアンガー
←(溜め)→AorB
マッドハンマー
←→AorB
ローリングマッドネス
↓↘→B
アースクエイクハンマー
↑↗→A



アースクエイクハンマー。大振りしたハンマーは対空兵器にもなるぞ。

挑戦者たちの大会への参加の目的は何か…? 全9戦の闘いをすべて勝ち抜いた者に与えられるものとは…そしてこの番組「ナックルヘッズ」の正体は…?すべての謎はエンディングで明らかになる。

君もこのTV番組に参加してみないか!



SHOW TIME!!(この司会者の正体は…)

スナッチで敵を乗っ取れ!

シャドーフォース

©テクノスジャパン

久々のテクノスの力作は近未来格闘アクションだ!!

YOU.A

テクノスジャパンというと「くにお君」をはじめとした熱血格闘もののイメージが強い。しかし、今度テクノスがプロデュースするのは、近未来のサイボーグの活躍を描いた横スクロールSFアクションだ。

今までとは異なる世界のゲームだが、開発で2年間温めてきたというだけあって、ファンの期待を裏切らない出来になりそうだ。

ストーリー

時は西暦2018年、急速に発展した科学力を悪に利用しようと企む「ティーサー」は、組織の首領である科学者Dr.ウオンの「新たなる人類創世のための魂の浄化」という唱えと共に、その英知をもって作り上げた怪物たちを使い、人類大虐殺計画を企てていた。

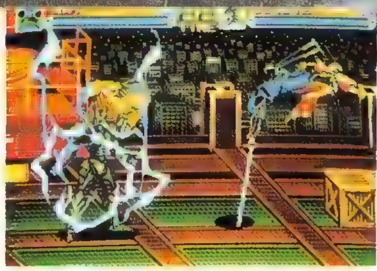
が、人々が生きる希望を失ったそのとき、ティーサー壊滅のために立ち上がった4人のサイボーグ戦士がいた。彼らの壮絶な戦いが始まる…。

操作方法

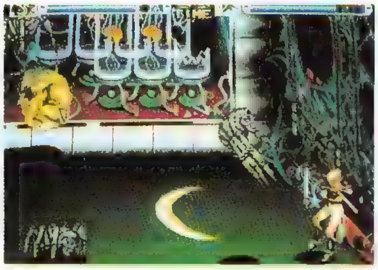
レバーとパンチ、キック、ジャンプの3ボタンで敵を攻撃する。レバーを上、下に入れながら攻撃すると、上方、下方攻撃ができる。また、攻撃せずにレバーを敵と反対方向に入れると、敵の攻撃をガードすることが可能だ。

通常技のほかに特殊攻撃、必殺技がある。必殺技は必殺技アイテムを持っているときに限り、3ボタンの同時押しで出すことができる。

キャラクターは4人から選択可能。通常技、特殊攻撃、敵のつかみやすさなどが全く違うため、自分にあったキャラを選ぼう。



首切り投げをするカイ。左はスナッチしようとしているコヨーテ。



ウイングソードで攻撃するブルネット(くらってるけど)。コヨーテはスピンターンキック。

魁(カイ)

伊賀忍者の末裔。六尺棒を得意とし、気と共に打ち出されるその攻撃は岩をも砕くといわれている。

特殊攻撃

連続突き…パンチ連打

回転棒攻撃…左→左下→下→右下→右と入れてパンチ

天狗(テング)

日本古来から伝わる伝説の魔人の名を受け継ぐサイボーグ戦士。その能力は計り知れないものがある。

特殊攻撃

タイフーンラリアット…左→左下→下→右下→右と入れてパンチ

ボディクラッシュ…左→右と入れてパンチ

リバースホイップ…敵に接近して下→上と入れてパンチ

BLUNET(ブルネット)

女忍者。その素姓は明らかでない。二刀流の使い手で、浮遊の術が使える。

特殊攻撃

回転旋風脚…左→左下→下→右下→右と入れてキック

ウイングソード…左→右と入れてパンチ

COYOTE(コヨーテ)

魔術により人間の隠された能力を覚醒させた獣戦士。

特殊攻撃

スピンターンキック…左→左下→下→右下→右と入れてキック

ネッククロー…敵に接近して下→上と入れてパンチ

スピンボディアタック…着地後、攻撃方向にレバーを入れてキック

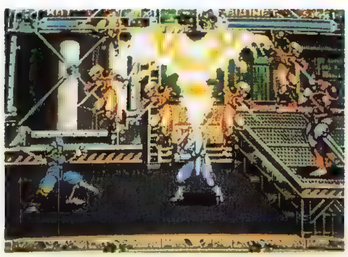
スナッチを使いこなせ

シャドーフォースの特徴に、自キャラが敵キャラに乗り移って戦う「スナッチ」というテクニックがある。

スナッチの方法は、乗り移りたい敵キャラに接近し、パンチとキックを同時に押せばよい。スナッチ後はその敵の能力で戦うことができる。死ぬか、キャンセル(スナッチ中にパンチ+キック)しない限り、もとの状態に戻ってしまうことはない。

スナッチ可能な敵キャラは10種類。それぞれ異なる特殊攻撃を持っており、基本性能もかなり違うようだ。開発の方の話では、シーンに応じて有利な敵を使い分けながら進むのが楽な方法だ。

このスナッチが、シャドーフォースの大きな面白みでもある。たとえば、ドラ○エVのモンスターを仲間にする楽しみと似ているといってもいいだろう。もちろん主人公キャラのまま進んでもよいが、シャドーフォースを100%満喫しようというのであれば、敵キャラを取っ替え引っ替え乗っ取って進むのがオススメだ。テクノスの久々の力作、とくと味わってほしい。



ブルネットが必殺技を使ったところ。数が制限されてるだけあって、超ド派手だ。



夜叉をスナッチしてストームクローで攻撃。敵キャラにもさまざまな特殊攻撃がある。



3面ボス、アメーバと戦うテングとカイ。ヤツはこちらをスナッチしてくるぞ。

華麗なフットワークでゴールを目指せ!

ハットトリックヒーロー'93

盛り上がり方がいいよね! うまく表現しているし、いろいろなパターンがあるし。熱くなれるぜ!
by　ずるずる


ズザザザーッ！これでボールを奪う！

VTR機能で再現!

今回のこのゲーム、ハットトリックヒーローの第2弾なのだが、前作のいいところを残しつつ、パワーアップをしての登場となった。

最近流行の超必殺技や、より迫力のあるシーン、そしてナイスなシュートをもう一度見せてくれるVTR機能ができたのだ。

さてこのVTR機能、どんなものなのかというと自分のチームがゴールしたとき、「ゴーール!!」の感激で選手が走り回った直後、再度そのゴールの瞬間をVTR（演出）で見せてくれるのだ。

どんな風に再現してくれるのかというと、とりあえず自分が見ていたものと同じ視点でのもの。なーんだと思うが、再現方法はいくつかあるようで、ただそのシーンを流してみたり、シュートする瞬間を何回も巻き戻してみせてくれたりする。まるでTV中継で見ているようだ。


ゴール!!走りまわる、まわる！

試合に勝つためには

試合状況によって今回はスーパーテクニック、超必殺技が使える。

この超必殺技は、確実にモノにしたいときなどに有効だ。

この超必殺技、全部で7種ある。最初は2種からしか選べないが、どんどん勝ち進んでユニットを稼ぎ、さらに強力な超必殺技を使えるようにしたい。

これが超必殺技だ

●**スーパーダッシュ**
通常の5倍のスピードで走り回れる。

●**スーパースライディング**
通常の2倍の距離からスライディングをすることができる。

●**オーバーラン**
味方全員を操作中のプレイヤーに集めることができる。

●**スーパーガード**
操作中のプレイヤーの前方に2人の味方がつき、近づく敵をラフプレイで蹴散らす。

●**バナナシュート**
シュートしたボールの軌道をレバーで変化させることができる。

●**スーパーシュート**
3分の1の確率でゴールすることができるシュート。

●**ハイパーシュート**
100%ゴールを決めることができるシュート。

ハイパーシュートができるようになるには、かなり先まで進まねばならない。大変だぜ。着実に得点していく。これが基本だ。

演出も最高

プレイのみで楽しむのもひとつだが、サッカーといえばやはりアクシデント。ラフプレイによるケガ人の続出?や、ゴールしたときのチームのさわぎ方とか、フリーキックでくつが抜けとんだり、とにかく笑わせてくれる。プレイの中でも高等な技術も見せてくれるぞ。


自分のゴールがVTRでもう一度見れる！


ハプニング―審判、赤くなって倒れる！

SUPER WORLD COURT

よりパワーアップしたぞ!
スーパーワールドコート

©㈱ナムコ

純スポーツもので、じっくりプレイするのがよくて前作のワールドコートは超ロングヒットとなった。今回のは遊び要素も入り、かなりいけそうだぞ!

by ずるずる

ついに出たぞ、テニスの大御所

とにかく前作がよくできていた。純粋にスポーツを楽しむという感じであったし、変にくずしたところもなかった。

そのためか、テニスが好きでゲームをやる人に長い間支持されてきた。

今回、久々に、ついに、その続編が登場することになった。

「スーパーワールドコート」〜'93となっていないので、このゲームのまた長生きさせようとしていのかも。

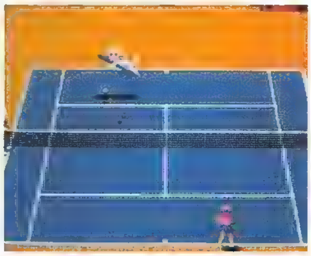


16人いる選手、テニスの上手なネコだって。

よーし、それじゃあ、そのゲームを見てみようじゃありませんか。どこがどう変わったのかを。

言うことなしだね

ハハハ、さすがはナムコ、恐れ入りました。特に新しいことはしていない（外見上）

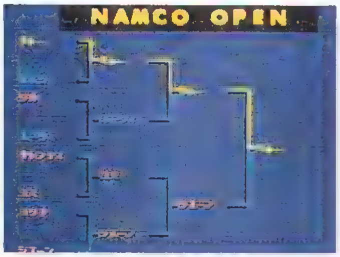

ネコガーネコガーネコがとびつく〜!

にもかかわらず、前作のレベルは軽くキープ、ビジュアルの効果で、よりわかりやすく、よりスピード感がでるようになった。

のんびりという（熱いネットプレイってのがあるが）感じでプレイしてきた前作に比べると、ややスピード感が増したかな。実際にはボールの速さは変わっていないようなので、違和感は少なそうだ。

プレイヤーを選ぼう

前作同様、今回のものも自分の好みのタイプの選手を選ぶことが可能だ。



ミャーでトーナメントを制したぜい!

サーブ、ストローク、ネットプレイなどなど、13種にもおよぶ特徴をもった選手が存在（うち6人が女性）、これに、オリジナルのキャラが3体入る。この3体がまた…。

ブリキ君、ゲロちゃん、そしてねこのミャーだ。ねこがテニスするんだよ〜。どうするね!

来月号では、バッチリ攻略やります。期待しててねー



こーんな組み合わせでもできる。かなり変だ。

期待大の縦シュー登場!!
魔法大作戦

システム、練り込み、グラフィック、どれも気合いたっぷりの超新作だ!

©ライジング

縦シューゲームの真打ち登場!

各メーカーから続々と縦シューが発売される中、「こいつあ期待できるぜ!」という作品が出てきたぞ。その名も「魔法大作戦」だ!

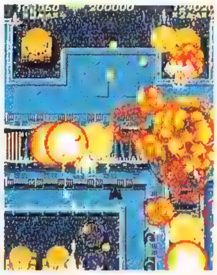
8方向のレバー＋2ボタン。オーソドックスなショット&ボンバータイプのゲームだ。

ショットパワーは「パワーコイン」を集めアップさせる。

そして、特定の敵を倒して補充できるボンバー。


緑にかこまれた町を突き進め!

このほか、フェアーリーが落とす「マジックアイテム」でオプションが付くぞーしかも同色のアイテムを続けて取ることにより、3段階までパワーアップできるのだ。


撃て、撃て、撃ちまくれ!

賞金かせぎ、ここに集結

―ストーリー―

国王コードウェナーの治める国が龍撃された。敵は亜人国家ゴブリガン帝国。彼らゴブリンたちは、魔道兵器を使って攻め込んできたのだ。

国王は敵ゴブリガン大王の首に賞金をかけ、討伐にふみきった。

そしてここに集まった。魔導戦闘機を駆る4人の勇者たちが……。

と、いうわけで、カンのいい読者は気づいてしまったね。そう、キャラを4人から選択できてしまうのだ。

では、個性豊かな彼らを見てみよう。

強腕戦士　ガイン（男）

自称無敵の戦士。愛機ヴァルハライザーは、スピード、攻撃のバランスに優れている。

魔法使い　チッタ（女）

大魔導師の孫。愛機ガン・ダルフは、スピードよりも、その派手な攻撃がウリ。

侍竜（サムライドラゴン）　ミヤモト（竜人）

師の仇討ちが目的。彼は自分が飛べるので生身の戦いだ。スピードはピカ一だぞ。

呪術師　ボーンナム（じじい）

闇の魔導師。愛機ゴルゴデイアンは、スピードよりも、強力な攻撃力が真髄である。

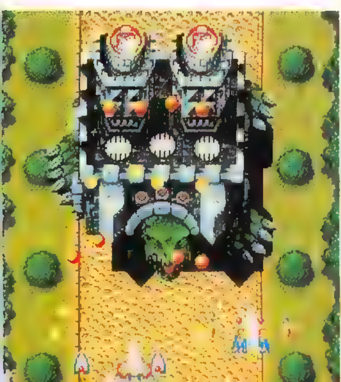

おっとーライバル機出現!



デモは「ボケ・ツッコミシステム」搭載。

さて、この4人がどんな戦いを繰り広げるのか楽しみだ。もう、ここまでくると絶体やるしかねえって感じだよね。

みんなもゲーレンで見かせたら絶体にやるべし!!


出たーっ城とカメが合体してるぞ。

都心から20分で…おお、このデカイゲーセンは…!

ゲ屋宅配便 番外編

東京ガリバーゲーム大会



みんなでパチリ。100名は下るまい。

4/4に行われたV・Rと餓狼2の対戦交流会。こられなかった人もとりあえず読めーい!!



盛り上がったぜ!ゲーム大会

JR松戸駅。東口を出て右側にドーンと立っているのが今回のゲーム大会が行われた東京ガリバーだ。残念ながら今回物販はなし。ごめんなさい。

大会に使われたゲームは2機種。セガのV・RとSNKの餓狼伝説2である。今回お邪魔したのは、V・Rにずるずる、餓狼2にはKAL、ももやん、C・LANの計4名。どちらもプロの司会入りで大いに盛り上がったぞ。

「ずるずるどーした!」クラッシュ3回の醜態

まずはV・Rから。予選では、12名の出場者が4人ずつで通信プレイを行う。そしてそれぞれのトップ3名にずるずるを加えた4名で決勝レースが行われるのだ。

使用コースは中級。実はゲーメストで唯一攻略してないのが通信の中級なのである。しかしもう遅い。バトルは開始された。

始まるや否や、ずるずるクラッシュ!「どうしたずるずるー!」という司会者の連呼もむなしく、1周目で3回もクラッシュし、当然ビリで2周目に突入。何ということだ。

2周目以降は大きなミスもなく、徐々に順位を上げていく。しかし前にまだ1人いる。それは全身黒づくめでホッケーマスクをかぶっている男だった(後でわかったのだが、この人は場を盛り上げるために参加していたガリバーの店員さんであった)。

3周目でずるずるはついにトップに立ち、何とか1位でレースを終えることができた。とはいえゴールはしていない。一応面目は保ったが、ずるずるは「練習が足らん」とニガ笑い。



謎の男が鋭い走りでずるずるにせまる。

10歳の悪夢!KAL戦慄!!

続けて餓狼2の対戦会の模様をお伝えしよう。こちらは50インチプロジェクター2台を用いて行われた。対戦要員のうち、2人が対戦、残った1人は解説係として司会者の質問に答えたが、慣れないためか皆しどろもどろ。申しわけないっす。

KALは東丈をメインにテリー、キムなどを使用。なぜか10歳の挑戦者との相性が最悪。なんと彼らには全敗であった(計3名)。10歳の頃によほどイヤなことがあったに違いない。結果は5勝5敗。

ももやんはほとんどビッグベア。司会の方が1回1回使用キャラを聞いていったのだが、しばらく「う〜〜ん」と考え込んで、ぼそりとつぶやくのはきまってベアの名であった。5勝4敗。

C・LANは主にテリーとキムを使用。最後に場のノリでベアの同キャラ対戦をやり、互いに挑戦連打と超必殺技の消し合いで終わった(負けた)。7勝4敗。



対戦を前に何やら怪しげな会話をするももかるコンビ。



遊びにきたところをつかまって雑用をさせられるいなりん。



これを見れば当日の熱気がわかるというものだ。

闘いすんで再び日常が始まる

さて最後に記念撮影。コスプレしてた人がかなりいて、改めて餓狼2の人気を再確認したのであった(リュウやリョウもいたけど)。

お店の人も驚くほど、たくさんの人がきてくれた今回の大会は大成功、かな?みんなありがとう。



テリー対決はC・LANの負け。

ゲ屋宅配便のご要命は03(3293)9321担当の萩原か加藤(剛)まで。

超必殺餓狼2増刊絶賛発売中
もうこいつは買うしかねえ!!



これも増刊の
魅力のひとつ
超特大B2判
ポスターだ!!



月刊ゲーメスト増刊号餓狼伝説2
全144頁・定価1200円(税込み)

ゲーメスト増刊号★絶売中!!

ストリートファイターIIダッシュ



対戦格闘アクションの最高峰、ストリートファイターIIダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王徹底解説、連続技のすべて。人気漫画家によるイラスト特集など。
全160頁・1200円

ストリートファイターII



一大ブームを巻き起こしたご存じストリートファイターII。その魅力のすべてを完全凝縮！キャラクター紹介、全技一覧表&出し方、コンピュータ戦や対戦の必勝法、開発秘話など内容盛りだくさん。
全144頁・1000円

ザ・ベストゲーム

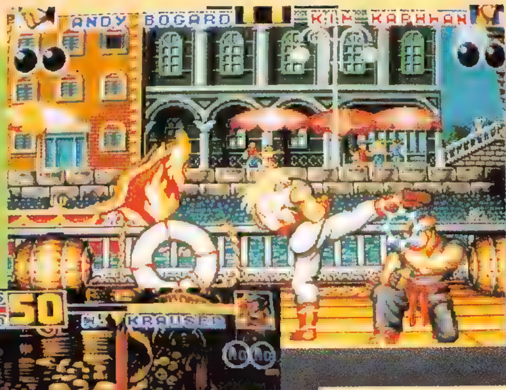


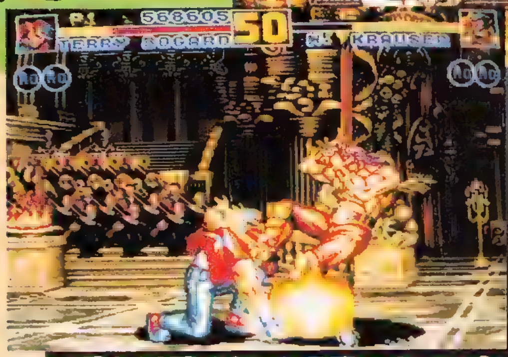
ビデオゲームの歴史が始まって20年余。その全作品を対象にした人気アンケートによるベスト30。その中から名作と呼ばれるにふさわしい9作品の徹底解剖。1600作品のフルリスト。
全240頁・1980円



あの石井ぜんじ率いるゲーメストスタッフが君たちへ送る、この春最大のプレゼントだ!! 餓狼伝説2の魅力を極限まで引き出したビジュアルビデオゲームマガジン・ゲーメストレーベル第2弾、超絶売中!!

見なけりゃ分からない大道芸の数々が…こればっかりは買って自分の目で確かめてくれたまえ!!





ビデオ餓狼伝説2 絶賛発売中だぜ!!

VHS・60分・6000円（税込み）・付録：舞さま扇子（実はハリセンという噂もあるが…）読者サービス部にて注文受け付け中!! 商品番号は(GV-2)さあ急いで注文してくれよ!!



これが今話題の舞さま扇子なのだ➡



ギャルズ♡アイランド2

ゲームに出てくる女の子だけを集めました!! 開発裏話や描き下ろしイラスト、開発資料など、他てはぜったいに手に入らないゲーマーの超必須アイテム。

全144頁・1200円



1991オールカプコン

今一番人気のある、ゲームメーカーカプコンのすべて。第1弾バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまでを完全網羅。イラスト、写真超盛りだくさん。

全160頁・1200円



アイランド黙示録

ゲーメスト創刊号から1992年2月号まですべてのアイランド（投稿コーナー）を完全収録！6年の長き歳月をゲーマーの生の声&イラストと共によみがえらせる。書き下ろしも70ページついた超大作。全544頁・1280円


The Future Is Now
SNK
ウントでに堕ちろ!
おち
Who is the world wrestling champion among 10 warriors of the ring?
FIRE SUPLEX
好評発売中
ネオジオ専用ロムカセット
106メガ
28000円(税別)
TM
ファイヤー・スープレックス
©1993 SNK CORP.
ゲームセンターで超話題のプロレスゲームが、遂にキミの手元に!
必殺技や凶器攻撃が炸裂し、ビッグキャラ対戦に火花が散る。
アーケードで鍛えた腕前で、世界最強をめざせ!
10人の強豪レスラーがキミを待つ!


THE 100MEGA SHOCK!
第3弾
3力地獄
じごく
1 必殺技で決めろ!
2 タッグで闘え!
たたか
3 凶器で打ちのめせ!
技をかける!
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオ最新情報を電話で聞こう! ネオジオテレホンサービス06-338-8188 ※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。



闘いは熱いほど心に効く!
SEGA
Title Fight
チャック・デンバー(21才)米
連続10KO勝ちを記録している
新進気鋭のボクサー。
その他、
いずれ劣らぬ
ファイター達が
君を待っている。
ピンキー・ノーマン(25才)米
そのラフなファイトとパワーに、
多くのボクサーが恐れをなす。
繰り出す拳で
ハートとボディが
熱くなる。
マキシマム・シュミット(24才)独
クレーバーなボクシングスタイルを誇り、
屈強な体とクールなマスクで女性ファンが多い。
実践感覚の興奮!対戦式ボクシングゲームマシン!
Title Fight
タイトルファイト
手に汗握るとはこのことか!
実践さながらの拳の動きが君を熱くしてはなさない、孤高のボクサーとして君はどんなライバル達と巡り合うのか?
あまりにもリアルな場面設定やアクションに加え、さらに仲間と楽しめる2人用乱入対戦が可能。
大きな画面とたかぶる音響効果、様々なキャラクターも選べて楽しさ倍増!
猛者大歓迎!一刻も早いエントリーを乞う!!
2人用
乱入対戦
可能
未来をかけた
超3次元バトルが始まる。
超大型コンピューターに支配され、生きることを許されている人間達。
その支配から逃れたアウトサイダー達は、夢と望みのために争いあう。
しかし、この戦いすらも管理され、強すぎる戦士は送り込まれた刺客によって抹殺される運命にあった。
人間の未来を取り戻すため刺客を倒し、大型コンピューターを破壊せよ!
2人用
乱入対戦
可能
対戦式3次元バトルアクションゲーム
DARK EDGE
ダークエッジ
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7433(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0243(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5335(代表)
博多販売 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4717(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区6丁の目赤沼4-3 電話022(287)0930(代表)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代表)
©SEGA

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング CGM シリーズ　発売元●キングレコード株式会社

5・21 再発決定!!

数々の名作がリーズナブルな価格で再登場

キングCGM定番コレクション

ミュージック・フロム・イース



オリジナル・サントラ16曲。未使用曲13曲を完全収録／さらに人気の米光亮によるアレンジ・バージョンを5曲プラス。

CD◉KICA-2301(旧K30X-7701)

ミュージック・フロム・イースII



イースシリーズの中でもファンに特に人気の高いイースII。オリジナル・サントラ25曲＋難波弘之によるアレンジ曲を5曲収録。また、SEも25収録したイースII決定盤／

CD◉KICA-2302(旧K32X-7704)

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly becomes a permanent possession.

ワンダラーズ・フロム・イース



ワンダラーズ・フロム・イース(イースIII)のBGM、全26曲を完全収録したオリジナル・ゲーム・サントラ全曲集／全挿入曲を2〜3グループづつたっぷり収録した約60分の長時間録音盤。

CD◉KICA-2303(旧276A-7715)

ワンダラーズ・フロム・イース スーパー・アレンジ・バージョン



アレンジはおなじみの難波弘之。豪華なゲスト・ミュージシャンによる、ハード・ロック、パンク・ジャズ、フル・オーケストラなど様々な、アレンジ・バージョンを収録した究極のアレンジ・アルバム。

CD◉KICA-2304(旧276A-7716)

交響曲イース



イース、イースIIの楽曲を巨匠 羽田健太郎がシンフォニックにアレンジ／全4楽章からなる壮大なフル・オーケストラ・バージョン／

CD◉KICA-2305(旧K32X-7710)

サンダークロス



記念すべきコナミレーベル第1弾作品。サンダークロス、A-JAX、沙羅曼蛇、ホットチェイス、グラディウスIIの魅力を、オリジナル・サントラとアレンジで見事に表現。

CD◉KICA-2306(旧276A-7703)

SUPER魂斗羅&A-JAX



SUPER魂斗羅とA-JAXのオリジナル・サントラ全34曲に未使用曲7曲、アレンジ・バージョン3曲を加えた超大作／

CD◉KICA-2307(旧K30X-7702)

KONAMI®

制作協力：コナミ株式会社

スナッチャー



「スナッチャー」を音楽(PC-88版サントラ)、効果音、英語セリフで再現／迫力の格闘や、会話…。コナミサウンドの新しい可能性を示した1枚。

CD◉KICA-2308(旧276A-7713)

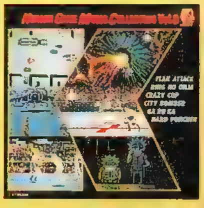
コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1



グラディウスII、ラビリンスランナー、悪魔城ドラキュラ、チェッカーフラッグ計4作品のオリジナル・サントラ全58曲を収録。

CD◉KICA-2309(旧K30X-7705)

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.0



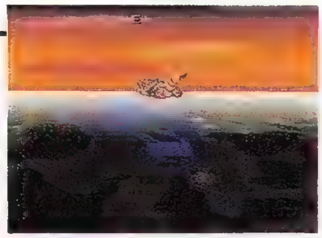
フラック・アタック、リングの王者、クレイジーコップ、シティーボンバー、既流禍、ハードパンチャーのオリジナル・サントラを約70分間収録／

CD◉KICA-2310(旧276A-7708)

一挙10タイトル 各2,200円(税込)

スクウェアでは、ゲームグラフィックはじめ
あらゆる開発スタッフに、最大限の自由が認められています。

FFの飛空艇に対して、聖剣では謎の生物が登場。空からの眺めは、まさにスクウェアのグラフィック。▼



©スクウェア

スクウェアらしいグラフィックってありますよね。リアルで、透明感があって。こんどの新作「聖剣伝説2」もきっと、美しい映像であなたを魅了するはずです。私たちは、グラフィックアートに自信があります。そして、そんな目をみはる作品を生み出すことのできた背景、すなわち開発環境についても、ちょっと自慢できるのではないかな、と思っています。今回お話ししたいのは、「自由」について。スクウェアでは時間・空間あらゆる面で、開発スタッフに最大限の自由が認められているのです。

雑音・干渉はシャットアウト！

全員に個人専用ブース。

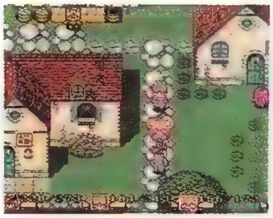
作品づくりに専念するには、他人に干渉されない自分だけの空間は、絶対必要といえるでしょう。乗って仕事しているときの5分のロスタイムが、決して5分の遅れだけで済まないのは、ご存じのとおり。だからスクウェアでは、開発スタッフ全員に最大180×180cmの個人専用ブースが与えられています。加えてそこには一台のマックと最新の開発機材も！ 機材の共用なんて、論外です。個人用の空間ですから、中のレイアウトは自由。周囲の迷惑にならない限り、自分のワークスタイルに最適のものを置いてください。要は会社に仕事専用の自分の家がある、と考えればいいわけです。



好きな時間で働きたい！

先端の勤務システム、「裁量労働制」を実施。

勤務時間制度には、先端の「裁量労働制」を導入。定刻どおりに出退社する、一般的な制度を必要とする仕事もあるでしょう。しかし、ことクリエイティブな仕事に関しては、時間の拘束は逆効果ではないでしょうか。裁量労働制は、一日一回いったん出勤すれば、あとはどこへ行こうが自由というシステムです。つまり、自分のペースにあわせて仕事ができるということ。映画を見たりコンサートへ行ったりすることで本人に磨きがかかり、それはきっとゲームづくりに反映されるハズです。自分にまかされた仕事をしっかりこなすことも、最低限の条件です。



▲キャラクターデザインや暖色の効果的な使い方が、どこかほのぼのとしたムードを醸し出してくれる。

スクウェアがスタッフを募集しています。

いま、スクウェアではグラフィックをはじめ、各スタッフを募集しています。こんな環境で働いてみたいという方、お電話ください。まだ分からないところなど、いろいろ不安はあるかもしれませんが、まずは行動を！ グラフィック・デザイナーの方、もしかすると、コンピュータで絵を描くことに不安をもっていませんか？ 機械に慣れるのは実は全く難しいことではありません。大切なのは、あなたの絵心だけなのです。

勤務地	東京：恵比寿　大阪：本町
職種	①グラフィックデザイナー　②プログラマー　③企画　④ミュージックコンポーザー　⑤サウンドプログラマー　⑥海外向けリメイクスタッフ　※④⑤⑥は東京のみ。
標準勤務時間	10：00〜18：00（ただし裁量労働制実施中。1日の勤務時間は本人の自由です）
給与	年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。
資格	高卒以上30才位まで
仕事環境	自由な発想を可能にするため、個人裁量を重視した勤務時間制度。また、開発部は集中力を高める個人ブース他、設備面も充実。
規定待遇	昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、借上社宅制度、自宅手当、持ち株会、社員旅行、海外旅行休暇制度が採用されています。※'92年度社員旅行は、世界各地6つのコースから、各自が好きな目的地を選んで実施されています

休日 ●夏季休暇 ●海外旅行休暇	完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分にもてます。夏季休暇は1ヶ月間。（'92年度実績）動続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能です。さらに、旅行資金として1日につき2万円が支給されます。
応募	応募方法その他、お問い合せは下記までお電話ください。TEL. 03-5488-1515
所在地	東京：〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6 ㈱スクウェア　大阪：〒541 大阪府大阪市中央区北久宝寺町2-5-9 飛栄大阪ビル4F ㈱スクウェア

SQUARE

株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

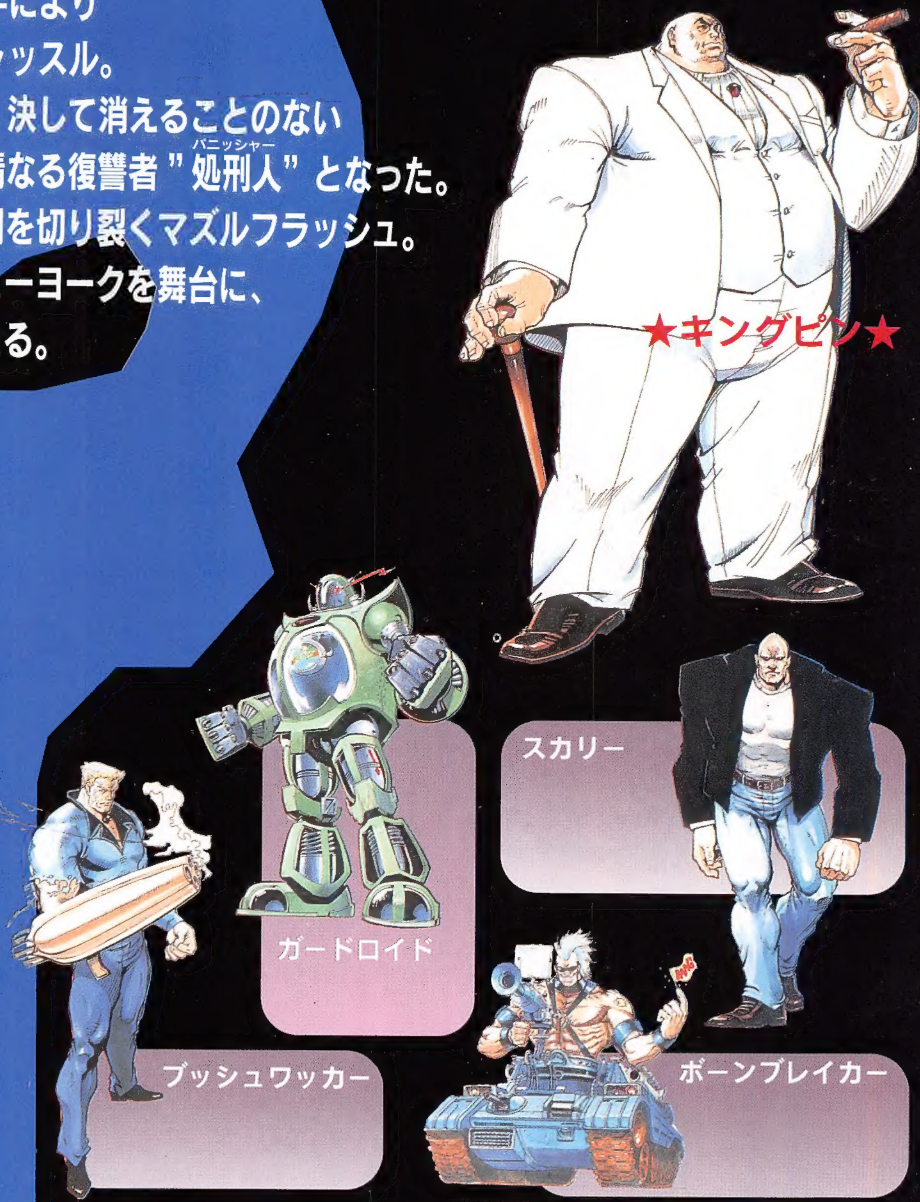


体サウンド
システム搭載
3弾

CAPCOM

この戦いは、もう誰にも止められない!!

愛する妻子をギャングの手により
惨殺されたフランク・キャッスル。
絶望の淵から蘇った彼は、決して消えることのない
悲しみと怒りを胸に、非情なる復讐者"処刑人(パニッシャー)"となった。
――炸烈する手榴弾、闇を切り裂くマズルフラッシュ。
摩天楼のジャングル・ニューヨークを舞台に、
いま、凄絶な報復戦が始まる。



★ニック・フューリー

百戦練磨のベテラン軍人。現在は国際諜報機関「シールド」の司令官。実戦で鍛えた技と経験を頼りに、冷静かつ冷酷に国際犯罪組織撲滅の任務にあたる。



TM

COMPLETE FILE

STREET FIGHTER II

コンプリートファイル
ストリートファイターII



公式ガイドブック登場!!

(CD付)

超豪華!

- ★超リアルなQサウンド™で新録音多数
- ★初公開全キャラ比較対比図
- ★描き下ろしスペシャルポスター(A2版カラー)
- ★描き下ろしイラスト約30点

好評発売中 定価3,900円(税込)

A4変形上製(全80頁) 発売元:朝日ソノラマ

QSOUND™

QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.

Qサウンド™はアーチャー社の商標です。 ©CAPCOM



株式会社カプコン®
国内営業本部/〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8　東京支店/〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F
※カプコンソフト情報/大阪(06)946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040　名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

ゲーメスト
1993 Jun. 6
No.92
平成5年6月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第10号通巻第92号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
定価530円(本体515円) 送料71円

雑誌03659-6 Printed in Japan
T1003659060530